

# CONSOLES

Les superstars du foot

**Pro Soccer** (PS2)  
**Fifa 2002** (PS2)  
(PS)

En direct du Japon sur GC

**Soulcalibur 2**  
**et Resident Evil**

Les tests qui déchirent

- Silent Hill 2
- Head Hunter
- Tony Hawk's 3
- Airblade
- Luigi Mansion...

# JAK & DAXTER

Le nouveau hit des créateurs de Crash Bandicoot

**CRASH  
BANDICOOT 4**

**EXPLOSION !  
HALF-LIFE**







# Epate tes ami(e)s

Encore plus de logos, de sonneries, de messages, **DE FUN**

## La compit DES SONNERIES

En appelant le **08 99 70 22 00\***

### Tv et Films

Les Bronzés	50007
Superman	50009
Indiana Jones	50011
James Bond	50012
Mission Impossible	66007
Ghostbuster	50006
Le Parrain	50016
Rocky	50008
Pretty Woman	50014
La Panthère Rose	66008
Candy	56001
Capitain Flam	56002
Goldorak	56003
Chapi Chapo	58006
Beverly Hills	66003
Simpsons	66010
Chapeau Melon	66004
Mc Gyver	66006
X-Files	66012
Dallas	66015
Starsky et Hutch	66018
La Petite Maison	66017
Friends	66019
Dawson Creek	66023
Buffy	66026
Magnum	66020
Albator	56011

### Les Classics

Marche Nuptiale	59002
J'ai Encore Rêvé d'Elle	69003
Au Clair De La Lune	53003
Love Me Tender	64001
Let It be	68001
La Vie En Rose	51005
YMCA	57004
Happy Birthday	70005

### Hits du Moments

Miss California	60016
Sexbomb	57005
Zombie	60003
All For U	60004
Cow Boys And Kisses	60005
Crazy	60006
Get Up Stand Up	63001
Daddy DJ	60007
I'm Out Of Love	60011
Lady	60012
One More Time	60017
Oops I Did It Again	60018
Suprême	60021
Survivor	60022
Lolita	51006
Tomber La Chemise	51017
Je n'ai Que Mon Ame	51012
Me Gustas Tu	51015
I Shot The Sheriff	63005
Angela	51020
7 Days	55005
Here With Me	55008
It Wasn't Me	55009
Lill Bow Wow	55010
Rnb 2 Rue	55014
So Fresh	55015
Stan	55016
Surfin'USA	64002
I Will Survive	65001
Aïcha	67003
Light My Fire	68002
Stairway To Heaven	69002

## Les Logos STARS

En appelant le **08 99 70 22 00\***

3617 encore plus sur le **MOBI FIESTA** 5.51 film

my love 11042	11024	I Love U! 11041	Pour Toi 11030
JET 11011	Yes? No? 11007	11021	11039
J' = 11507	11522	ON EST LES CHAMPIONS 11505	19046
I ♥ MOI 10857	aware 10867	FRIENDS 10869	10902
MERDE... 10620	Gros 10633	Ne pas déranger 12012	11404
power of 10863	10862	10848	Gros X 10634
10103	10110	10102	10116
WASSAA 10662	10642	10627	10628
NO DRUGS 10606	No Sex 10609	NYMPHOMAN 10626	ROSWELL 11305
11313	11606	10514	10518



C'est trop **GEANT**

2x plus grand

En appelant le **08 99 70 05 05\***

51678	53179	71123
ROSWELL 72589	51752	je l'aime passionnément 59233

spéciales **DEDICACES**

**ENVOIE DES CARTES SONORES DROLES ET SYMPAS A TES AMIES**

appelle le **08 99 70 71 17\***

Sélectionne le thème du message : amour, anniversaire, mariage, vacances... Choisis le message, imitation de sketches déliants.

Enregistre ta dédicace, entre le n° de tel de ton ami(e) et nous lui envoyons le tout.

messages **EXPLOSIFS**

Donne du répondant à ton **répondeur** en appelant le **08 99 70 71 07\***

Choisis ton annonce : imitations, parodies et charge-la sur ton répondeur

\*8,83 Fr/appel soit 1,34 euro + 2,21 Fr/min soit 0,35 euro - Média Consulting - RCS : Nanterre B391068343

Logos sont compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210, 9000i, 9110i et b415.  
Sonneries compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur Sagem : MC950, MC959, MC 932, MC 936, MC939, MW939 et MC940, Philips : Azalis, Savvy et Xenium et sur Motorola : V100, P250 et V50.  
Fonds d'écrans sont compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330 (visualisation à l'écran et message image), 6210, 6250, 8210, 8850 et 8890 (message image uniquement).



# mode d'emploi

**mégahit**

**c+d'Or**

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain

**mégahit**

que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention.

Les Megahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un jeu puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il est ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**Consoles+ d'Or**



P. 100

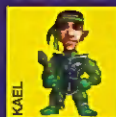
**TOP!** Gearbox Software a parfaitement su adapter Half-Life sur PlayStation 2: graphisme soigné et animation souple sont au rendez-vous. Mieux, cette version contient de nombreuses améliorations techniques ainsi qu'un mode inédit à ce jour, jouable seul ou à deux en coopération. Yo!

## NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Depuis quelques mois maintenant, la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation n'est plus le même: nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, celle de l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve les infos primordiales comme l'origine du jeu, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.

## Contactez-nous!

... et envoyez-nous une photo de votre (grande) sœur nue...



kael2@wanadoo.fr



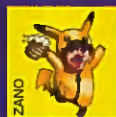
nicolas.gavet@emapfrance.com



giadinh.to@emapfrance.com



pierre.koch@emapfrance.com



julien.frainaud@free.fr



P. 144

**FLOP!** Difficile pour un jeu de foot comme 90 minutes de sortir la tête de l'eau face à la terrible concurrence: FIFA 2002, Le Monde des Bleus 2002 et Pro Soccer Evolution. 90 minutes d'angoisse et d'horreur. Jouabilité douteuse, graphisme peu convaincant et prise en main mauvaise... Allez hop! carton rouge et il termine le match dans les vestiaires.



# sonoma

## japon

9

Kagotani san, notre correspondant au Japon, revient plus en détail sur Biohazard et SoulCalibur 2 (Game Cube), présentés le mois dernier lors d'un salon. Des nouvelles également de Sega GT 2002, Grandia Xtreme, Star Ocean 3, ainsi qu'un reportage complet sur le JAMMA Show, le salon de l'arcade.

## news

47

Noël s'annonce excellent cette année: en tête de liste, Jak & Daxter sur PlayStation 2. Un jeu d'aventure et de plates-formes en 3D par les créateurs de Crash Bandicoot qui mérite le coup d'œil. Découvrez également toutes les nouveautés DVD-vidéo du mois ainsi que les dernières sorties manga.

## tests

75

Un mois de novembre chargé en très bons jeux: Silent Hill 2 (PS2), Airblade (PS2), Luigi Mansion (GC), Klonoa 2 (PS2), Half-Life (PS2), Head Hunter (DC), Time Crisis 2 (PS2), Super Monkey Ball (GC), Pro Evolution Soccer (PS2) et les versions officielles des deux nouveaux Zelda sur Game Boy Color. C'est Noël avant l'heure!

## tips

147

La terrible malédiction, qui perdurait depuis dix ans, s'est enfin brisée! Kael en rendu les tips à l'heure... mais pas la bonne semaine. Allez comprendre.

### 10 BIOHAZARD / GC



### 76 SILENT HILL 2 / PS2

Cafards géants et poilus, démons putréfiés qui vous gerbent à la tête, infirmières sans diplômes et sans peau, énigmes salées à gogo... bienvenue dans Silent Hill 2.



### 16 SOULCALIBUR 2 / GC



ACE COMBAT 4.....	PS2	112
AIRBLADE.....	PS2	80
BATMAN VENGEANCE.....	GBA	95
CAPCOM VS SNK 2.....	DC/PS2	88

CRASH BANDICOOT WRATH OF CORTEX.....	PS2	108
DRAGON WARRIOR VII.....	PS	120
FIFA 2002.....	PS2	104
FIFA 2002.....	PS	105
FINAL FANTASY CHRONICLES.....	PS	140
HALF-LIFE.....	PS2	100
HEAD HUNTER.....	DC	92
ICO.....	PS2	118
KLONOA 2: LUNATEA'S WEIL.....	PS2	90
LUIGI MANSION.....	GC	84
MX RIDER 2002.....	PS2	138
NY RACE.....	PS2	106
PRO EVOLUTION SOCCER.....	PS2	128
SILENT HILL 2.....	PS2	76
SPLASHDOWN.....	PS2	136
SPYRO.....	GBA	83
STUNT GP.....	PS2	116
SUPER MONKEY BALL.....	GC	98
TALES OF DESTINY 2.....	PS	134
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN.....	PS2	130

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES.....	GBC	114
ORACLE OF SEASONS.....	GBC	115
TIME CRISIS 2.....	PS2	96
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....	PS2	122
TOP GUN COMBAT ZONES.....	PS2	126
WAVE RACE BLUE STORM.....	GC	132
SPEEDY GONZATEST.....		144

### 92 HEAD HUNTER / DC



### 128 PRO EVOLUTION SOCCER / PS2



### 100 HALF-LIFE / PS2





# aire

freeshop

156

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus inutiles, testés et notés, de main de maître et de pied en tongs, par l'honorable Gia.

trombi

162

Une question, une seule : *Do you speak Switch ?* Testez votre connaissance de ce langage primitif et vernaculaire, mais toujours d'actualité, dans les pages du Trombino. Vous n'avez rien à gagner et tout à perdre...

courrier

164

Comment gagner un maximum de pognon sans trop se fatiguer ? En poussant la chansonnette à la télé ou en lisant le courrier de Bomboy. C'est comme vous le sentez...

132 WAVE RACE BLUE STORM / GC



## Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de solve) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante :  
Ô vénérable Kael  
Consoles+  
43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris  
ou par email : [kael2@wanadoo.fr](mailto:kael2@wanadoo.fr)

48 JAK & DAXTER / PS2

Jak & Daxter, un jeu de plates-formes et d'aventure en 3D, a fait forte impression lors du dernier salon de l'E3. Il arrive ce mois-ci en preview. Test, le mois prochain... Possesseurs de PlayStation 2, à vos manettes.



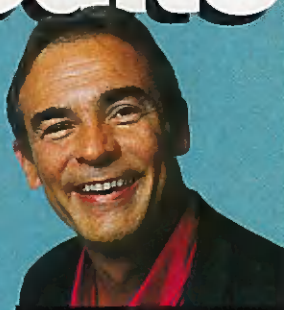
122 TONY HAWK'S PRO SKATER 3 / PS2

Grinds, slides, curves, flips, hollies, grabs, manuals, transferts, kicks, grosses gamelles, dents cassées, bitume dans ta face... tel est le quotidien d'un pro du skate. Tony Hawk's Pro Skater 3 déboule en force sur PS2 et ça envoie sec !

## Remerciements

Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (Stachmou l'invincible) et Danièle (Bigoudis woman).

# édito



Alain Huyghues-Lacour

La PlayStation 2 passe à 1999 F, tu le crois ça ? Je dois dire que cette annonce m'a bluffé. Bien sûr, on s'attendait à une baisse de prix, mais pas aussi spectaculaire. En fin d'année, la PS2 sera seule sur le marché (dans sa catégorie, car il ne faudrait pas négliger la Game Boy Advance), à un prix tout à fait abordable et avec une ludothèque qui tient enfin la route. Toutes les conditions sont désormais remplies pour que Sony atteigne son objectif : un parc d'un million de machines en France d'ici janvier. Cela permettrait à la PS2 de prendre une confortable avance sur ses concurrentes qui n'arriveront pas avant le printemps. En revanche, s'il n'y a pas de surprises à attendre en Europe, le suspense reste entier aux USA. Nous sommes très impatients de connaître le résultat du choc frontal entre PS2, Xbox et Game Cube en fin d'année.

Après un début très prometteur, la Game Boy Advance devrait continuer sur sa lancée. À ce propos, il est intéressant de noter que, contrairement à la Game Boy, la GBA touche les gamers et un public plus âgé. En cette fin d'année, l'offre se limitera donc à ces deux machines très attrayantes, même si la PSone et la Game Boy Color devraient encore réaliser des scores tout à fait honnêtes. Mais si le choix d'une console ne pose guère de problème (à moins d'attendre le printemps pour se décider), on ne peut pas en dire autant des jeux. Comme d'habitude à cette période de l'année, les hits déboulent en masse. Tony Hawk 3, Devil May Cry, Half-Life, Silent Hill 2, FIFA 2002, Pro Evolution Soccer... sur PS2. Mario Kart, Zelda, Pokémon Crystal, Spiderman, Batman... sur GBA et GBC. On ne sait plus quoi choisir. Sans compter que cette fois-ci, le début de l'année ne sera pas aussi calme que d'habitude avec l'arrivée de deux nouvelles consoles, et sans compter aussi que Metal Gear Solid devrait sortir en France en février. Nous allons tous être ruinés à ce régime-là !





**ÇA PASSE...**

**Acclaim**

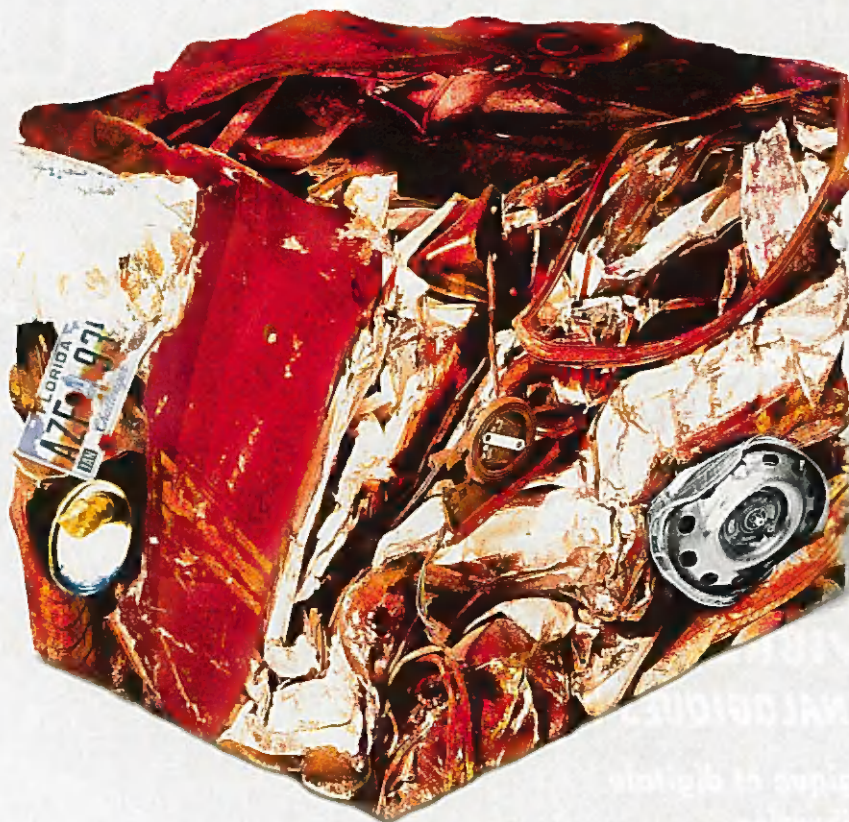
[www.ACCLAIM.com](http://www.ACCLAIM.com)  
A VISITER SUR [WWW.BURNOUTGAME.COM](http://WWW.BURNOUTGAME.COM)

**PlayStation®2**

Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games production: Burnout™ Developed by Criterion Games. All rights reserved. © 1998 - 2001. Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



**...OU ÇA CASSE !**



exposition

auteur **BURNOUT**

titre

année FIN 2001

technique COMPRESSION MÉTAUX  
ET PLASTIQUES

dimensions 1 METRE<sup>3</sup>

[WWW.BURNOUTGAME.COM](http://WWW.BURNOUTGAME.COM)



## LEÇON N°1 : LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !



### MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

- \*Meuble en bois stratifié
- \*2 positions possibles pour la console
  - Cale pour placer la console verticalement
  - Compartiment pour la ranger horizontalement



## LEÇON N°2 : LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL !

### TELECOMMANDE POUR PLAYSTATION 2™

- Navigation dans les menus en toute simplicité !
- Récepteur infra-rouge avec **Port manette intégré !**



## LEÇON N°3 : LA FAIRE VIBRER !

### MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

- \*Manette analogique et digitale
- \*2 moteurs de vibration
- \*4 coloris disponibles.
- \*8 boutons d'action totalement analogiques



## LEÇON N°4 : LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !

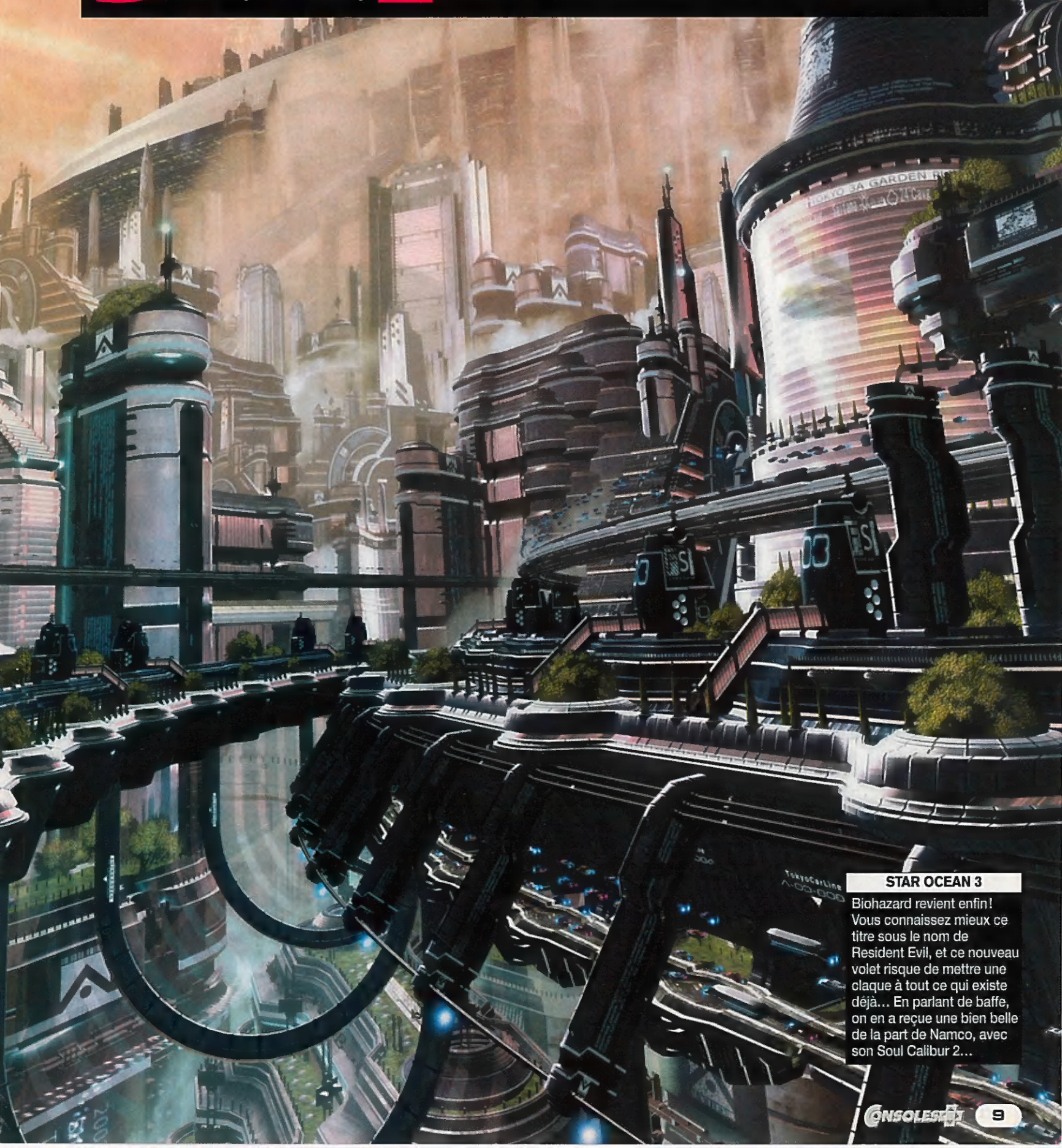
- \*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle **multiport** pour PlayStation 2™ permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
- \*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
- \*C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS2™.





# japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



## STAR OCEAN 3

Biohazard revient enfin ! Vous connaissez mieux ce titre sous le nom de Resident Evil, et ce nouveau volet risque de mettre une claque à tout ce qui existe déjà... En parlant de baffe, on en a reçue une bien belle de la part de Namco, avec son Soul Calibur 2...



# Biohazard

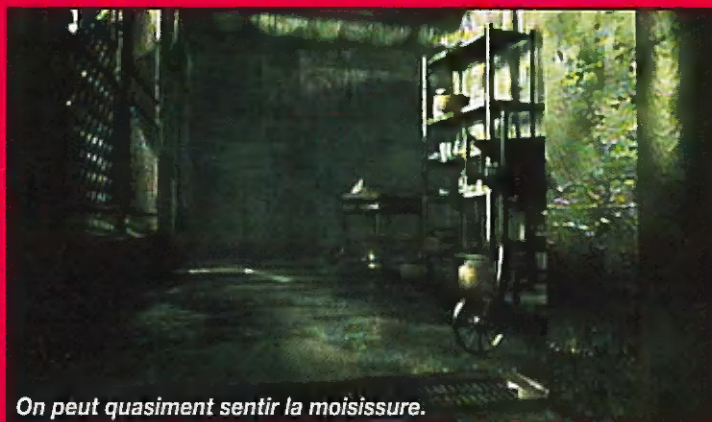
## OSONS LES ÉCLAIRS! OSONS!

La salle à manger propose le même degré de réalisme que le hall dans la gestion des éclairs. Ajoutez une bonne poignée de zombies et le dîner est servi!



« Je voulais procurer aux joueurs un maximum de fun. Dans cette optique, la Game Cube était la seule voie viable à nos yeux. Il nous est apparu clairement que la Game Cube sera la console des joueurs, de ceux qui veulent vraiment s'amuser. »

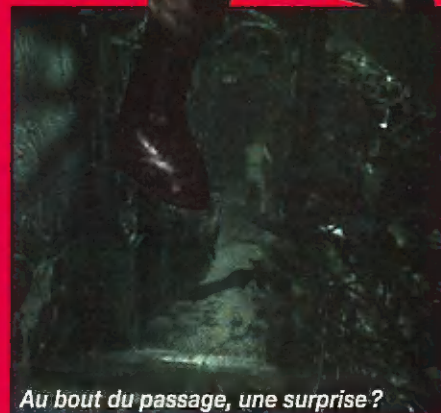
Shinji Mikami



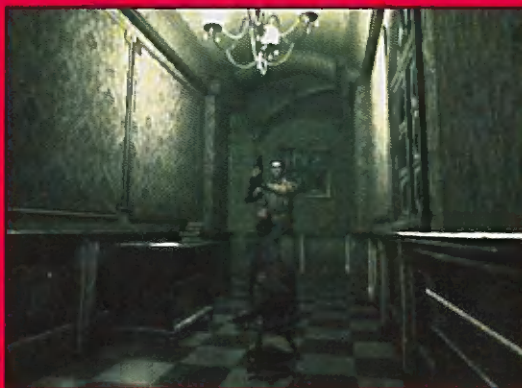
On peut quasiment sentir la moisissure.



Les designers de Capcom s'en sont donné à cœur joie!



Au bout du passage, une surprise?



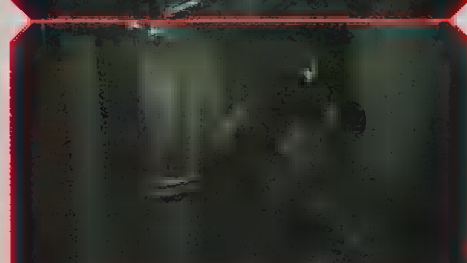
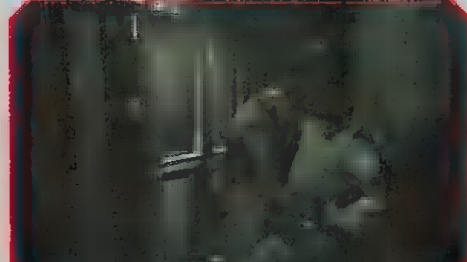
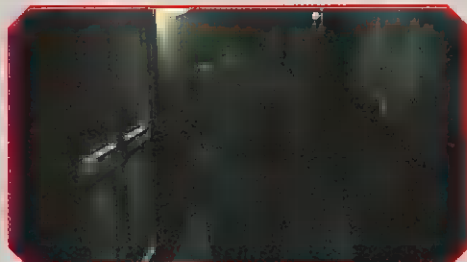
Les chiens sont hyper réalistes. Ils vous choppent le bras, pour ne plus le lâcher.





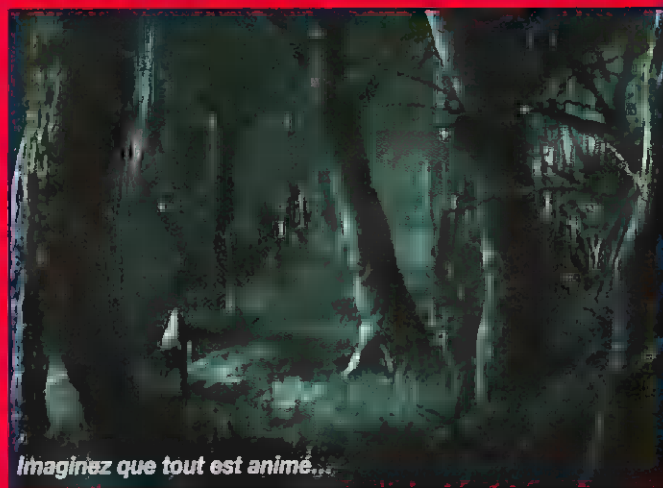
## LES AVENTURES DE KAGO AU ZOMBIESTAN

1, 2, 3, je marche dans le couloir. 4, 5, 6, voilà une surprise. 7, 8, 9, mon couteau tout neuf. 10, 11, 12... Ouais, on va pas trop trainer dans le coin !



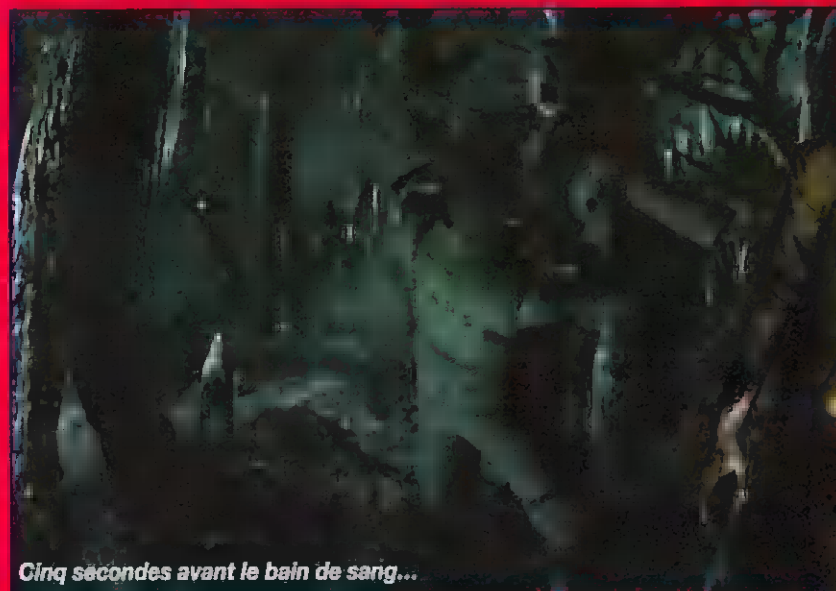
**A** lors, Capcom abandonne la PS2? Naaaan, mais Shinji Mikami, si ! Et le Mikami en question, c'est une ribambelle de titres majeurs, comme Bio Hazard, Dino Crisis, Devil May Cry, Maximo... Autant dire que c'est Monsieur Capcom. Certes, Inafune (Onimusha) répond toujours à l'appel de la PS2, mais le vide laissé par Mikami est considérable. Au lendemain du choc provoqué par le rapprochement Capcom-Nintendo, Shinji Mikami lâche des détails sur sa décision. Convertir toute la série des Biohazard en environ 3-4 ans, mission impossible ?

Biohazard 0 est prévu moins de 10 mois après la sortie du premier volet, soit avant la fin 2002 ! Mikami a optimisé son organisation au fil des années : de petites unités prennent en charge un aspect de chaque projet en cours : décors, effets spéciaux, animations, etc. Le gain de temps en termes de développement est du coup important. Ainsi, les designers des décors de Biohazard 0 sont désormais en charge de ceux de la série tout entière. Mikami leur a donné cette fois carte blanche. Le résultat : une ambiance hyperréaliste, oppressante, terrorisante. Il souhaiterait que Mikami donne les



Imaginez que tout est animé...

directions principales. Il ne voulait pas se contenter d'une simple amélioration graphique, mais transmettre de nouvelles sensations aux joueurs. Aussi, a-t-il axé le développement sur le thème du « réalisme vécu ». Késako. Selon Mikami, un meilleur graphisme ou des textures améliorées ne suffisent pas à donner une sensation de réalisme crédible. En effet, quand on erre dans des sous-sols humides, on devrait pouvoir sentir l'humidité et la moisissure... Facile à dire, moins à faire... ●●●



Cinq secondes avant le bain de sang...





# Biohazard

## UN JEU GAME CUBE, ÇA ?

Le jeu est très violent, certainement le plus violent de la série et... il tourne sur une Nintendo ! La Game Cube vise clairement un public bien plus âgé que celui de la N64.



## Comme des artisans

Mikami et les siens ont passé du temps à définir un cadre de travail efficace pour arriver au résultat voulu. Donc, à la manière de Silent Hill, ils ont essayé d'appliquer un filtre. Mais l'opération fut loin d'être satisfaisante. Du coup, ils se sont résolus à travailler au cas par cas. Ce travail de fourmi rejoint le propos de Miyamoto lors de l'annonce du 13 septembre dernier : « J' imagine les créateurs comme des artisans qui travaillent par petites touches. »

Sur la première démo dévoilée, on découvre des décors complètement animés et une gestion ultra réaliste de la lumière, ainsi qu'une série d'effets spéciaux pour générer la brume, les déformations optiques, etc. Côté jeu, si Biohazard reste globalement identique à l'original sur PS, de nouveaux lieux ont été dessinés. Sept nouvelles routes auraient été créées pour prendre en compte tous les changements apportés dans la structure des niveaux. Par contre, le scénario reste identique.

## De nouvelles idées

Mikami annonce un visuel encore plus abouti pour l'épisode 4. Les décors 2D seront animés en fonction de la situation. Par exemple, dans le train du début, les objets vibreront sous l'action des wagons en mouvement. Que ce soit pour Biohazard 4 ou l'épisode 0, la lumière et les ombres seront des éléments clés de l'ambiance unique du jeu. Toujours au sujet du zéro, on contrôlera au moins deux persos.

Quant au développement du quatrième épisode, il est avancé, mais revu. En effet, nombre d'idées du 4 ont été reprises pour la remise à jour de la série. Mikami annonce du reste un système de jeu et une ambiance différents du reste de la saga. Par ailleurs, Mikami ne travaille pas uniquement sur la série des Biohazard. Il a de nouvelles idées sur Game Cube et devrait en dévoiler plus à l'approche du TGS. Une chose est sûre, lui et ses équipes sont plutôt occupés !

## Le dos de la cuiller

Mikami n'y va pas avec le dos de la cuiller quand il s'agit de la PS2. Il trouvait éprouvant de se battre contre la machine

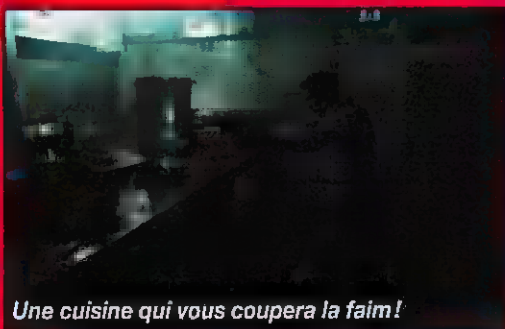


## UN AIR DE LUIGI MANSION ?

L'éclair se répercute sur tout le hall de la demeure, et les flammes des bougies vacillent. Accueil chaleureux !

mais plus que la question technique, c'est le concept même de la console qui, à ses yeux, laissait désirer. L'illustration est faite à travers les jeux Nintendo, qui annoncent la tendance : un jeu doit être vécu par son fun, pad en main, pas par son visuel. Toujours selon Mikami, la Game Cube est la console des joueurs qui veulent s'amuser. Une idée qui colle parfaitement aux idées fondatrices de Capcom.

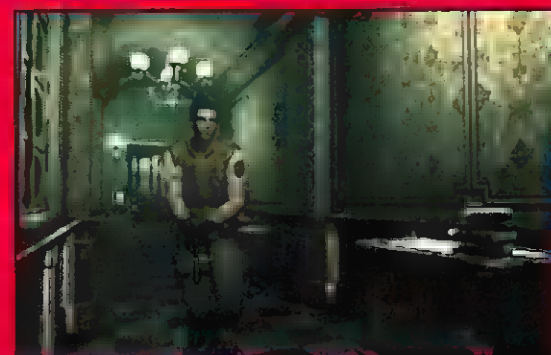
Néanmoins, tout n'a pas toujours été rose pour Mikami, la plupart de ses projets (Big Hazard, Devil May Cry, etc.) ayant connu une forte résistance au sein de Capcom. Mais preuve de son génie créatif, et de son poids dans la société, ses prises de risques successives comptent parmi les plus gros succès de Capcom de ces dix dernières années. ■



Une cuisine qui vous coupera la faim !

## MARCHE À L'OMBRE

Le personnage marche alors que l'éclairage du couloir, assez vétuste, est en proie à une surtension. L'ombre du perso s'allonge, épouse les formes du décor et tourne en fonction de la source lumineuse.



Un couloir trop calme...

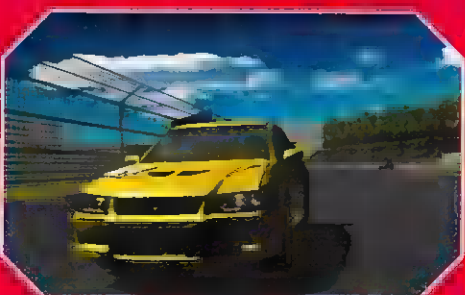


Les passages en extérieurs sont très nombreux.



# Sega GT 2002

ÇA VA RUFFER!



Wow Entertainment poursuit le développement de Sega GT2002 sur Xbox pour être fin prêt en vue de la sortie de la console de Microsoft prévue le 22 février 2002.

**D**évoilé en grande pompe lors de la conférence Xbox d'août, Sega GT2002 se veut être le GT3 de la Xbox. On passe sur les classiques modes time attack ou Vs battle, pour s'attarder au mode Sega GT2002. Dans celui-ci, on doit acquérir des licences (5 en tout) pour grimper en niveau et tenter de devenir champion du monde. Chaque licence fait l'objet d'un mini championnat (officiel) de 3 à 5 courses. Le tout se clôture par un test pour décrocher la fameuse licence. On trouve aussi de simples courses (event race) organisées par des sponsors. C'est le meilleur moyen de gagner de l'argent. Et il en faut pour acheter les pièces et customiser son bolide pour en améliorer les performances. Certaines courses donnent droit à des pièces ou des voitures spéciales ! Le mode chronicle, lui, vous installe au volant de légendaires GT nippones des années 70-80. Remporter les 6 courses de ce mode débloque chaque voiture, dès lors disponible dans le reste du jeu. Le jeu héberge un magasin de customisation et un concessionnaire automobile. Attention, des voitures ne peuvent être modifiées qu'avec des éléments gagnés en course. Enfin, un garage contient la collection des pièces détachées et de véhicules en votre possession. Il pourrait être personnalisé à son tour en acquérant divers éléments comme des photos de ses exploits passés. ■



La modélisation des voitures dépasse celle de GT3.



On pourra personnaliser voiture et garage.



Admirez les reflets sur la carrosserie.





ACCELERATION, APPEL DE BALLE SUR L'AILE GAUCHE,  
OUVERTURE MILLIMETREE DANS LA COURSE,  
CROCHET SUR LE DEFENSEUR ADVERSE,  
L'AVANT-CENTRE S'ELANCE, PASSE PARFAITEMENT DOSÉE,  
IL AJUSTE LE GARDIEN  
ET MARQUE D'UN TIR DU PLAT DU PIED.

**LE FOOTBALL A L'ETAT PUR,  
MAÎTRISE-LE !**



PC CD-ROM

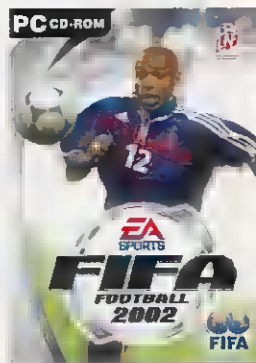


PlayStation 2



© 2001 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA. ©1977 FIFA TM. FIFA TM Fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Les noms et apparences physiques des joueurs sont utilisés sous licence de la Fédération Internationale des footballeurs professionnels (FIFPro), des équipes nationales, des clubs et/ou des championnats.

PlayStation 2



RCS LYON 3919747



it's in the game.\*

\* c'est dans le jeu.

france.ea.com



# Soulcalibur 2

Annoncé sur GC, PS2 et Xbox en sortie simultanée, Soulcalibur 2 prend son temps et poursuit son développement arcade sur System 246.

**A**près l'accueil mitigé face aux premières photos et la vidéo de la conférence Game Cube d'août dernier, il était urgent de demander à son créateur, Yotoryama Hiroaki, ce que le jeu serait vraiment. L'homme reconnaît que le premier Soulcalibur avait eu un succès limité en arcade à cause de conditions et de temps de développement défavorables. Sa suite devrait effacer le mauvais souvenir et redresser la barre en prenant à relais de l'extraordinaire popularité de la version DC.

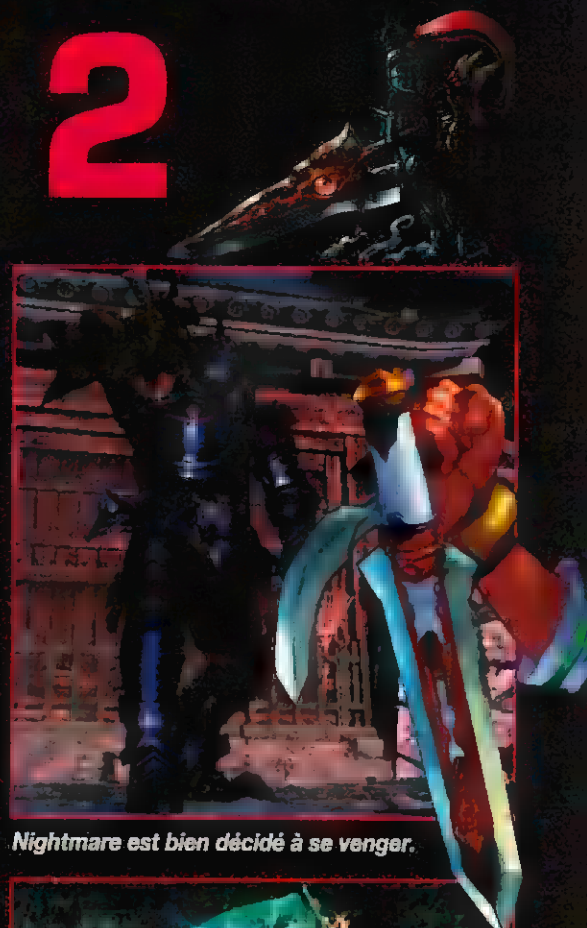
## 100 % 3D

Avec Soulcalibur, Yotoryama voulait briser quelques règles rigides du genre du combat 3D, notamment celle de la jouabilité 2D : les deux combattants sont sur une même ligne. L'introduction de déplacements 3D avait été mal perçue par le public. Les raisons ? Un manque d'explications du procédé auprès des joueurs, et un manque de temps pour finaliser correctement le système. La version DC a donc été une excellente occasion de peaufiner le système. Soulcalibur 2 va donc bénéficier d'une vraie jouabilité 3D. Pour ce faire, de nouveaux mouvements vont rendre le combat dans un espace 3D encore plus facile, plus naturel et plus instinctif. Les commandes ne

devraient pas changer trop pour ne pas dépayser les joueurs. En début de partie, plus d'une dizaine de persos seront dispos, dont quelques nouvelles têtes. Leur tâche sera de donner davantage de dynamisme au jeu, avec l'introduction de styles de combat nouveaux.

## La même enseigne

Yotoryama craint cependant que certaines des nouvelles têtes fassent crier les fans de la série, comme Cassandra (la sœur de Sophitia). Il veut toucher un maximum de joueurs de goûts différents. Actuellement, l'équipe se concentre exclusivement sur la version arcade et s'attaquera aux conversions console une fois ce travail terminé. A priori, il n'y aura pas de versions spécifiques à chaque console : par exemple, même si la Xbox peut afficher un max de polygones, elle n'aura pas pour autant de stages spéciaux avec plus de détails. Trop souvent, quand on fait la conversion d'un même jeu pour plusieurs consoles, on se base sur les faiblesses de chacune. Dans le cas de Soulcalibur 2, le travail effectué sur System 246 devrait payer. Toutes les versions devraient donc offrir un même niveau de qualité visuelle. Soulcalibur 2 pourra peut-être alors faire oublier la version Dreamcast.



Nightmare est bien décidé à se venger.



Mitsurugi accuse son âge ?



Yotoryama Hiroaki, déjà responsable des séries Soul Edge et Soulcalibur, a fait ses classes sur Tekken 2 et 3.

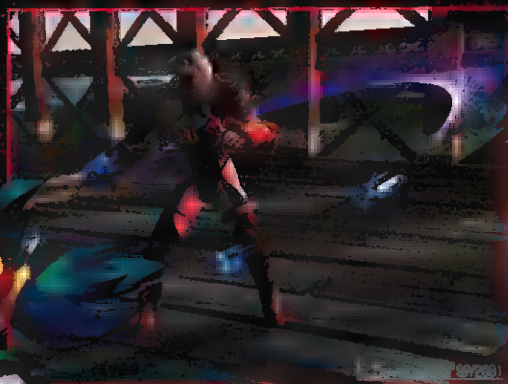


Mitsurugi a pris un coup de vieux.



On passe facilement derrière son adversaire.





Ivy explore des styles particuliers.



Les décors ne sont pas destructibles.



Cassandra, un design fortement otaku...



La Dreamcast avait consacré la série.



Talim, un nouveau perso qui a du punch!



Il faut penser ses déplacements 3D.



# japon

# 最新情報 プレビュー

## The King of Fighters 2001



SNK / Octobre

En avril dernier, Aruze avait tenté de relancer SNK en cessation de paiement. Mais c'était seulement reculer l'échéance.



**L**e 1<sup>er</sup> octobre, le tribunal d'Osaka a dû statuer sur le sort de SNK, incapable de redresser la barre. L'incertitude règne, mais Aruze semble jeter l'éponge et SNK disparaîtrait pour de bon le 25 octobre prochain, date à laquelle ses derniers jeux verraient le jour. KoF 2001 sort en arcade (MVS) chez SNK, alors que le Best Buy de Last Blade (Dreamcast) est annulé. Peu de déiteurs se remuent pour récupérer la conversion de KoF 2001. Les fans n'aiment pas le nouveau design du jeu, dessiné et développé par un Sud-Coréen. Eolith KoF 2001 oppose deux équipes de quatre persos (parmi 40 au total). On peut les assigner soit comme combattant (4 maxi), soit comme striker (3 maxi). Par exemple, on peut avoir une configuration 1 combattant et 3 strikers. En tout cas, c'est bien triste tout ça.



## Kakuto Chojin



Microsoft / 2002

Alors là, on tombe de haut. Il aurait dû s'appeler

Rigolade Fighter, mais non, ça se veut sérieux.

**D**éveloppé par Dream Factory, ce « jeu » veut révolutionner le genre. C'est réussi, mais pas dans le sens souhaité. On se trouve dans un niveau vide avec deux gringalets qui piétinent. Le sol est couvert de flaques d'eau sans aucun réalisme. Les persos se déplacent en soulevant des nuages de poussière, même quand ils sont sur l'eau ou sous la pluie. Aucun style de combat ni de combo. Par contre, le responsable de Microsoft met en avant l'aspect bagarre sans parler des plis sur les vêtements. Techniquement, la Xbox n'est pas exploitée, dommage. La peau des persos reflète la lumière comme si elle était en plastique. Le design n'est pas terrible. Enfin, le titre Kakuto Chojin, Superman du combat, ne fait pas sérieux (surtout auprès des Japonais). Bref, faire des Dead or Alive n'est pas donné à tout le monde. La leçon est sévère.





Activision est une marque déposée de Activision, Inc. © 2001 Activision, Inc. Toutes les autres marques et tous les noms des marques appartenant à leurs propriétaires respectifs. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance est une marque déposée de Nintendo Game Boy Advance. Spider-Man, X-Men et tous les caractères de nom Marvel ou de caractéristiques similaires. TM & © 2001 Marvel Characters, Inc. Tout Droit Réserve. www.marvel.com

SPIDER-MAN

# SPIDER-MAN™

**Vous allez tomber comme des mouches.**



PS one™

GAME BOY ADVANCE

86  
ROM

POUR TOUS  
PUBLICS

MARVEL  
www.marvel.com

ACTIVISION



# Kengo 2 剣豪

En son temps, le premier Kengo fut pour Genki une bonne façon de se familiariser au jeu de combat 3D. L'éditeur nous revient avec de grosses ambitions pour ce nouvel épisode.

**K**engo mettait en scène des samourais dans le plus pur style du jeu de combat 3D. Il jouait la carte du réalisme, appuyé en cela par une phase conséquente d'apprentissage des bases du katana et autres techniques de combat dans des dojos. Cette fois, cet aspect est allégé. On peut bien sûr toujours apprendre de nouveaux mouvements, mais avec beaucoup plus de liberté qu'auparavant.

## Plus on est de fous...

Dans Kengo 2, on traverse une grande variété de décors. Les combats s'échelonnent au fil du scénario, qui vous réserve évidemment de nombreuses embuscades. En effet, fini le principe du un contre un. On est désormais confronté à tout un groupe d'ennemis, et parfois même plus de cinq adversaires en même temps ! Plusieurs nouvelles actions sont possibles du fait que les combats se déroulent désormais dans un espace 3D à 360 degrés. Le perso gagne en expérience après chaque affrontement. En plus des ennemis de base, on trouvera une trentaine de gros bras à couper en rondelles avant de se payer le boss final. En fonction du résultat de certains combats, le scénario pourrait prendre un cours différent. ■



Viendez les gars !



Attention, ça coupe !



On peut s'aider des décors.



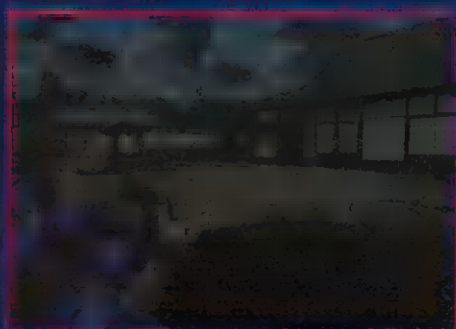
On vous attendait au tournant...



Kengo 2 offre un visuel bien plus soigné que son prédécesseur.

## AMBIANCES

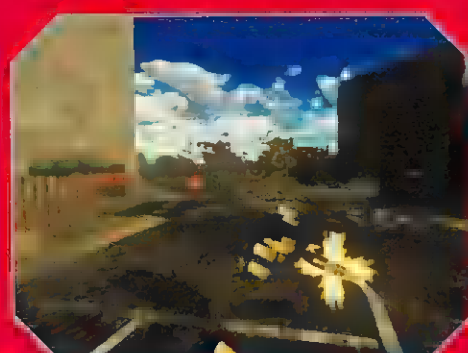
De jour comme de nuit, les situations proposées sont très variées et sentent l'embuscade à plein nez !





# Phantom Crash

ET VOILÀ LE TRAVAIL !



Genki est très actif en ce moment = notamment sur Xbox = avec pas moins de trois titres en préparation.

**G**enki avait initié la mode du jeu de robots à la Doom avec Kileak the Blood. Depuis, le genre a évolué pour aboutir à des titres du niveau d'Armored Core. Phantom Crash signe le grand retour de Genki. Fini les couloirs sombres, on est en plein air avec une reproduction futuriste et apocalyptique de Tokyo (Shinjuku, Shibuya, Shibaura...). Les survivants d'une catastrophe à l'échelle biblique se divertissent avec le lambring, un championnat de combat de robots. On prend place dans un char-robot du nom de Scooby (non, pas le chien!), et on évolue dans des décors fouillés, affrontant une grande variété d'adversaires. Suivant le niveau de l'ennemi abattu, on gagnera plus ou moins d'argent. Ce dernier servira à customiser sa machine (puissance, armes, carrosserie, instruments, mouvements, etc.). Une option, à usage unique, permet de se rendre invisible pour prendre l'adversaire par surprise. Ce dernier peut en faire de même. Enfin, on peut détruire des éléments du décor et produire des bonds prodigieux, grâce à des boosters, pour parfois se cacher sur le haut d'un building. Enfin, un mode 2 joueurs est au menu. ■



L'invisibilité, la clé de la victoire.



Un environnement ultra détaillé !



Dés effets spéciaux à gogo !

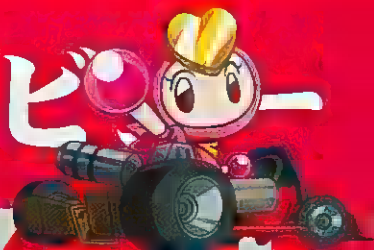


Lâchez votre puissance de feu !



Les missiles pleuvent !





# Bomberman Kart



Le graphisme est plutôt limité



Ces Bombermen sont doués d'émotions.



Qui dit Bomberman, dit bombes !



Des mini jeux pour égayer la vie

Crash Bandicoot Racing est bien loin derrière nous... Hudson a décidé de raviver la flamme du karting sur PS2, avec, cette fois-ci, son increvable Bomberman.

**B**omberman Kart, c'est huit niveaux avec chacun un thème particulier demandant des tactiques différentes. Il existe deux configurations pour chaque niveau, ce qui donne un total de seize circuits et cinq Bombermen, avec leur propre style de conduite. Fortement inspiré du Mario Kart de la N64, le jeu de Hudson proposera une gestion plus complexe des items, mais pour l'instant on n'en connaît pas encore les détails. Côté modes de jeu, on trouve du classique comme le time attack

ou le grand prix (mode course principal), ainsi qu'un speed race dans lequel on ne trouve que des turbos en guise d'items. Lancé à grande vitesse, on doit alors déployer toutes ses qualités de pilote. On a droit aussi au battle race qui, comme le speed race, permet à 4 joueurs de s'affronter sur le même écran. Dans ce mode, on peut amasser une multitude d'items offensifs pour mettre à mal ses concurrents. Le challenge game, lui, est un ensemble de mini jeux auxquels 4 joueurs peuvent prendre part simultanément. Dans le même registre, le random challenge sélectionne au hasard des mini jeux. Loin d'être le titre du siècle, Bomberman Kart essaie de viser le jeune public auquel peu de développeurs sur PS2 s'intéressent.



Le train de Mario Kart 64 !



Un T-Rex vous barre la route !



© 1995-2001 Nintendo/Créateurs des GAMÉPRÉLAIRES. Pokémon et Pokémon sont des marques ou des noms de Pokémon. Nintendo et Pokémon sont des marques ou des noms de Pokémon. 2001 Nintendo.

## PERCEZ LE SECRET DES ZARBI DANS POKÉMON CRISTAL

Découvrez le nouveau volet des aventures Pokémon à Johto.  
Pour aller encore plus loin :

- Choisissez votre entraîneur : Garçon ou Fille
- Élaborez de nouvelles stratégies pour attraper Suicune
- Luttez sans merci dans la Tour des Combats
- Découvrez un nouveau Pokédex



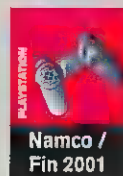
**POKÉMON**  
Attrapez-les tous!  
**VERSION CRISTAL**

**Nintendo**

[www.pokemon.tm.fr](http://www.pokemon.tm.fr)



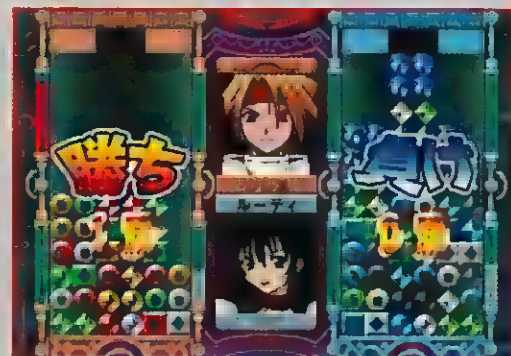
# Tales of Phandam Vol.1



La série des Tales a bien réussi jusqu'à présent à Namco, même si elle n'a pas trop évolué depuis sa première apparition sur Super Famicom.



u les difficultés actuelles de l'éditeur, tout est bon pour remonter la pente. Voici donc un petit jeu servi à la sauce Tails. Le CD contient deux titres. Le premier, appelé Kaobenchu, repose sur une mini application du nom de Kaodora. Cette application permet de réaliser un court manga humoristique à l'aide des visages tirés de Tales of Phantasia. De nouveaux persos sont également introduits. Le second, Klemel Labo, est un puzzle à la Columns avec pouvoirs magiques, etc. On note des options de jeu : mode scénario, score attack et 2 joueurs. Les dialogues sont entièrement parlés. ■



Un petit jeu... Espérons un petit prix!



Un jour prochain, peut-être sur GBA?...



Le mode Kaobenchu n'est pas encore très clair...



Un titre qu'on ne verra pas en France.

# The Seed



Art Dink revient à la charge sur PlayStation 2 avec un jeu de simulation, un genre encore rare sur cette machine.



Aggravée par un envahisseur mystérieux venu d'on ne sait où, l'humanité est bien proche de son extinction. Vous dirigez vos unités sur une carte au tour par tour. Au fil des missions, vous customisez vos vaisseaux spatiaux à partir de 62 éléments (armes, bouclier, conteneur d'énergie...) pour monter une invincible armada. L'affrontement entre deux unités se fait automatiquement, et vous assistez aux passes d'armes comme dans l'Advance World War de Sega. Vous pouvez suivre les affrontements de l'extérieur ou de l'intérieur du cockpit des appareils. Chaque camp sera limité à trois gros vaisseaux pour chacune des missions. Enfin, on pourra jouer en ligne, utilisant les nombreux modems 56K déjà disponibles. ■



Le jeu est encore graphiquement très limité...

Construisez votre invincible armada!



... mais le design est plutôt prometteur.

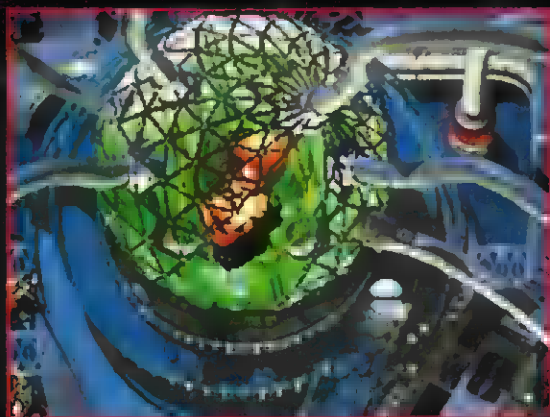


# Pinball of the Dead

Wow Entertainment nous livre un jeu de flipper. Un genre qui avait quasiment disparu.



Ce zombie est bien trop calme...



Réveillez-moi cette monstruosité!



Il faut éliminer toute la racaille!

**P**inball of the Dead recycle le monde de House of the Dead pour offrir un flipper dynamique, très jeu vidéo. En effet, à l'image de la référence en la matière, Devil Crush (Naxat, PC Engine), on peut éliminer des ennemis qui rôdent sur certaines zones de l'espace de jeu. On peut ainsi accéder à des niveaux bonus ou des mécanismes (skillshots). En l'occurrence, il ne suffit pas de repousser la bille ou de la faire passer sur des rails. Graphiquement, c'est la claque — une habitude, sur cette portable! En début de partie, on a le choix entre plusieurs niveaux (trois ont été dévoilés ce jour). Le développement vient de commencer, et on a la lueur des démonstrations faites par Miyamoto à la dernière conférence. Game Cube du mois d'août dernier, Wow pourrait revoir sa copie et proposer un jeu encore plus prenant. ■



La bille file dans une traînée de feu!



Le jeu scrolle verticalement.



La finesse graphique est impressionnante!



## Grandia Xtreme

Développé par Game Arts pour Enix, Grandia Xtreme (ou Grandia X) est un vrai Grandia III qui ne veut pas dire son nom.

## NUCLÉAIRE!



**A**près des querelles avec Capcom, c'est désormais Enix qui distribuera les jeux Game Arts. Grandia Xtreme offre une esthétique proche de la superbe version DC, avec une 3D soignée et détaillée, des textures de grande qualité. Néanmoins, les persos sont plus réalistes, plus âgés. Les donjons se basent sur une force élémentaire sur laquelle se calquent les nombreux pièges et obstacles. On peut regarder dans toutes les directions à 360 degrés. On devrait gérer une équipe de 4 aventuriers. Côté bataille, on nous

annonce un système en semi temps réel, l'ultimate action battle. Vos persos et les ennemis se déplacent sur l'aire de combat par tour. L'impact des actions (ou la possibilité de parade) dépend de la situation dans laquelle on se trouve, de la vitesse du perso, de ses armes ou de sa puissance magique... Quand une attaque est utilisée de manière répétée, elle gagne en expérience pour donner droit à un coup spécial. Ce dernier peut aussi évoluer en pouvoir ultime collectif, faisant intervenir les autres persos. Le tout porte le nom de synchro flash system. ■



Une esthétique proche de Grandia III



On se déplace librement.



La tornade emporte vos ennemis.



Seul son perso apparaît.



LES PLUS  
FIDÈLES SONNERIES

**CATALOGUE COMPLET:**

Nous avons bien sûr des centaines

## VÍDEO

**①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile !**

**0899 70 72 72**

Aussi par Internet **www.mobiles.fr**

**Et par minitel! 3617 MON MOBILE**

## JEUX VIDÉO

56780 Alone in the dark	56607 Final Fantasy: victoire	56678 Parasite Eve
56671 Crash Bandicoot	56726 Gran Turismo 3	56783 Red Faction
56672 Dragon Ball	56781 Half Life	56674 Resident Evil
56727 Driver 2	56608 Metal gear solid: poursuite	56675 Silent Hill
56677 Final Fantasy: chocobos	56782 Metal gear solid: thème	56784 Syphon Filter
56606 Final Fantasy: intro	56724 Myst III Exile	56676 Sonic
56659 Final Fantasy: thème principal	56673 Pac Man	56609 Tomb Raider

## RAP / RnB / RAI

56697 Aïcha	56625 Hasta la vista	56785 Ride or die
56638 Back in bizz	56689 I got 5 on it	56886 Rock Superstar
56612 Belsunce breakdown	56684 Intergalactic	56725 Sidi hbibbi
56627 Bow wow	56643 It wasn't me	56834 Stan
56622 Cendrillon du ghetto	56624 J'voulais	56637 Survivor
56644 Clint Eastwood	56694 Men in Black	56699 Tellement je t'aime
56691 Come with me	56646 Miss california	56632 The next episode
56698 Didi	56687 My name	56770 U remind me
56688 Doo wop	56621 R n'b 2 rue	56619 Walking away
56685 Gangsta's Paradise	56618 Real slim shady	56692 What's my name
56600 Ghetto supa star	56693 Regulate	56695 Wild wild west

## REGGAE

56767 Could you be loved 56774 La voix des sages 56758 No woman no cry  
56773 Dépareillé 56766 Many rivers to cross 56772 Trop peu de temps

**DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS**

56613 Aerodynamic	56628 Here with me	56636 Sex Bomb
56779 Ain't it funny	56631 I will survive	56778 So I begin:
56645 Can't moon...	56771 It's raining men	56623 Starlight
56642 Daddy DJ	56776 Little L	56640 U and I
56777 Gourmandises	56626 Près de moi	56709 I'm down (Lofteurs)

**POP / ROCK**

56787 Black eyed boy	56696 Me gustas tu	56761 Scar Tissue
56760 Californication	56763 New year's day	56775 Sing
56765 Hotel California	56757 Oye como va	56786 Still loving you
56769 vent nous portera	56641 Pulp fiction	56764 We are champion

**FILMS**

56633 Amélie Poulain	56655 La boum	56718 Rocky
56731 Austin Powers	56788 La haine	56741 Scream
56756 Blues Brothers	56747 La plage	56679 Star Wars
56754 Grease	56657 Le bon, la brute et le truand	56743 Taxi
56658 Il était une fois dans l'ouest	56748 Le grand bleu	56755 Terminator
56715 Indiana Jones	56753 Matrix	56742 Titanic
56639 James Bond	56681 In the Black	56695 Wild wild west
56740 L'exorciste	56682 Tulp fiction	56752 Yamakasi

## SÉRIES TV / DESSINS ANIMÉS

56719 Albator	56654 Goldorak	56635 Mission Impossible
56704 Ally Mc Beal	56602 L'île aux enfants	56706 NYPD Blues
56603 Amicalement votre	56733 L'inspecteur Gadget	56714 Olive et Tom
56737 Babylon 5	56611 La croisière s'amuse	56716 San ku kai
56729 Beverly Hills	56629 La panthère rose	56731 Seinfeld
56616 Buffy contre les vampires	56739 Le prisonnier	56705 South Park
56610 Candy	56735 Les cités d'or	56708 Star Trek
56717 Capitaine Flam	56615 Les simpsons	56651 Starsky & Hutch
56738 Chapeau melon & bottes	56736 Les soprano	56707 Twin Peaks
56650 Chapi Chapo	56730 Mac Gyver	56734 Ulysse 31
56652 Dallas	56682 Magnum	56728 Un gars, une fille
56789 Dragon Ball Z	56601 Maya l'abeille	56683 Urgences
56617 Friends	56732 Melrose Place	56614 X-Files

**HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB**

56668	Hymne Algérie	56663	Hymne Italie	56702	Jingle bells
56664	Hymne Allemagne	56723	Hymne Japon	56649	Jingle France Info
56721	Hymne Chine	56667	Hymne Maroc	56653	Joyeux Anniversaire
56745	Hymne Côte d'Ivoire	56720	Hymne Portugal	56604	Petit papa Noël
56662	Hymne Espagne	56661	Hymne Royaume Uni	56604	Pub Dim
56666	Hymne Etats Unis	56746	Hymne Sénégal	56605	Pub Hollywood Chewing gum
56660	Hymne France	56669	Hymne Tunisie	56703	Pub Nescafé
56670	Hymne Israël-Hatikva	56722	Hymne Vietnam	56620	Pub Levi's

**SONNERIES** Nokia: 32xx-33xx-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Ericsson: R320s-R380-R520-T20s-T20s-T29s-T39m Motorola: 250-7389i-7689-V50-V100 Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 Philips: 328-268-Ozeo-Savvy-Xenium Siemens: M45-S42-S45-S48 Sony: J5-J6  
**LOGOS** Nokia: 32xx-33xx-S110-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: M45-S42-S45-S48  
**CARTES POSTALES** Nokia: 32xx-33xx-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx Ericsson: K520-T20s-T29s-T39m Alcatel: 511  
**LOGOS GEANTS** Nokia: 33xx Siemens: M45-S42-S45-S48

## 2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Space . ! ? : , / @  
1 120 121 122 123 124 125 126  
☺ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹  
127 128 129 130 131 132 133 134

0	1	2	3	4	5
110	111	112	113	114	115
I	J	K	L	M	N
444	5	55	555	6	66


  
 FLO, LA PLUS BELLE  

 I ♥ [redacted]  
 23 331 I ♥ MA MOTO

### 3 LOGOS

Ctrl Alt Suppr 23 521

23 360

<b>Quake</b>	23 342	
<b>Gran turismo</b>	23 319	
	23 362	
	23 399	
	23 337	
	23 401	
	23 522	
	23 432	
<b>BMW</b>	23 471	
<b>NOKIA</b>	23 380	
	23 374	
<b>DANGER</b>	23 370	
	23 526	
	23 523	
	23 747	
	23 740	

**Exclusif!** Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gâg...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite **appelez** le 0899 70 72 72 ou le 3617 **MONMOBILE**, choisis **«vous connaissez la référence»**. Le service vous demande la référence du logo choisis et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux **équivalences des lettres** ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**.

Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie** !

6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H
116	117	118	119	2	22	222	3	33	333	4	44
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
666	7	77	777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

A PLUS  
 NM perso  
 23 392  
 ALORS NICO, CA FRAG?

A MOTO  
 RM perso  
 23 530  
 ALORS NICO, CA FRAG?

...naissez votre logo, appelez le 399 70 72 72 ou le 3617 MON-OBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchar-  
...quelques secondes plus tard!

23 361	INTER R 23 361	DRIVER 23 353	Half-Life 23 322	23 318
23 363	RCE 23 363	23 392	NOM DE CODE: LABACROFT 23 334	FINAL FANTASY 23 53
23 321	23 321	23 478	BUG! 23 309	XBOX 23 48
23 334	23 334	23 359	SER 23 345	orange 23 38
23 312	23 312	23 518	TE T 23 437	I 23 32
23 458	23 458	23 410	23 402	23 35
23 389	23 389	23 387	23 376	23 37
23 535	23 535	23 539	23 538	23 53
23 455	23 455	23 500	23 598	23 39
23 434	23 434	23 433	23 444	23 43
23 483	23 483	23 472	23 354	23 33
23 333	23 333	23 397	23 512	23 51
23 530	23 530	23 532	23 504	23 49
23 396	23 396	23 377	23 382	23 51
23 528	23 528	23 540	23 541	23 52
23 525	23 525	23 519	23 394	23 39
23 754	23 754	23 753	23 751	23 75
23 750	23 750	23 752	23 750	23 75

## 4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte "pour taper les lettres" voir "Logo perso". Choisissez un logo sur cette page. Appelez le 0899707272 ou le 3617 **MONMOBILE**, choix "Carte postale"... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

## 5 **DESSINEZ** VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

**Exclusif!** Pour avoir votre propre logo sur votre mobile ou en faire profiter vos amis, c'est très simple : il vous suffit d'appeler le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choisir "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider. Bien sûr, vous devrez dessiner votre logo sur du papier quadrillé. Alors dessin original, logo de votre club ou association... personnalisez vraiment votre mobile!

**GAGNEZ** un Nokia 3330

Téléphone: **0892 705 222**  
ou Minitel: **3615 PLUS**

Il a tout: bibande, wap, autonomie  
légèreté, logos et sonneries personnal  
sables... et mignon avec ça! Il est utili  
sable avec n'importe quel opérateur.  
Il y a deux Nokia 3330 à gagn  
par semaine: un sur le 0892 705 22  
et un sur le 3615 PLUS.





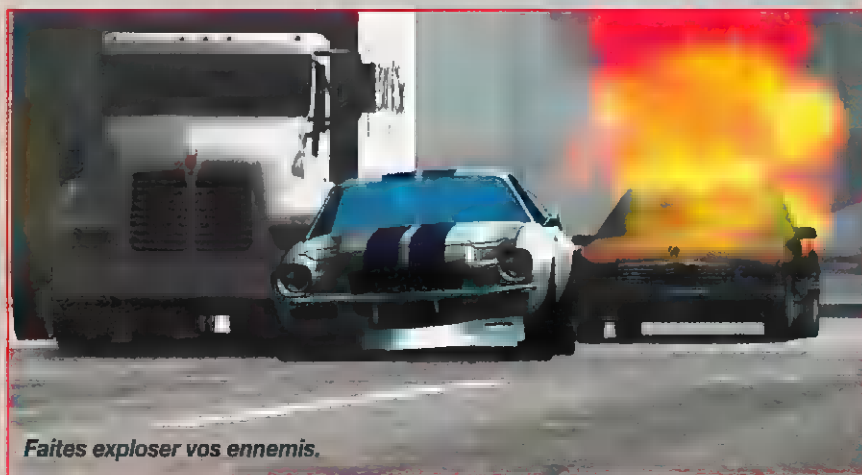
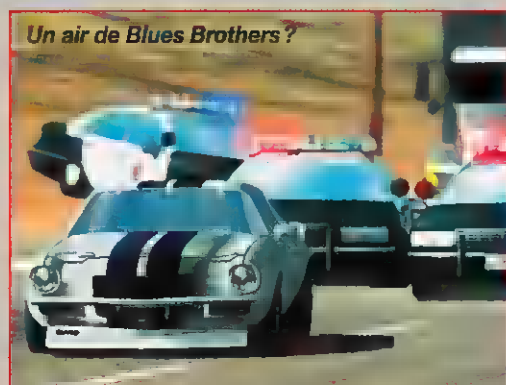
# Maximum Chase

Originalité, tel sera le mot d'ordre chez Microsoft Japan qui prépare une série de jeux maison dont ce Maximum Chase...

**D**éveloppé par Genki, Maximum Chase avait tout pour séduire. Une réalisation technique qui assurait, appuyée par des cinématiques très hollywoodiennes. Le hic ? Le jeu lui-même. On a l'impression de se trouver devant un croisement entre Chase HQ (Taito) et Road Blaster (Wolfteam, Mega-CD). Le jeu se divise en deux parties. La première vous met au volant d'une belle

voiture à travers des niveaux 3D fort bien modélisés. On est poursuivi et l'on doit fuir. Le temps est limité. Le pilotage de la voiture, lui aussi, est encore douteux (me rappelle Type S, tiens). La seconde

partie est une sorte de gun shooting. On voit des voitures qui nous poursuivent, et on doit les faire exploser avec un flingue un peu ridicule. On aurait préféré un fusil d'assaut pour arroser l'ennemi de ferraille. Le pad étant ce qu'il est, on vise laborieusement l'ennemi. Certes Microsoft dit que l'on peut éliminer ses adversaires d'un tas de manières en crevant un pneu, en poussant un poursuivant sur un autre, etc. Certes, on doit pouvoir le faire, mais ce n'est pas fastoche, surtout que la voiture se dégrade de manière réaliste sous le tir adverse ou les chocs. On espère que tout cela va être vite corrigé ! ■





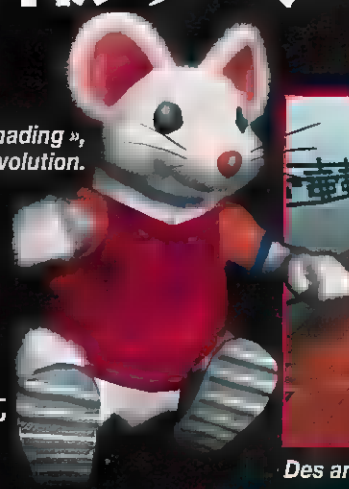
# Nezmix

Toujours avec l'intention d'imposer sa propre touche et de promouvoir son image d'éditeur de jeux vidéo, Microsoft Japan nous a présenté Nezmix.

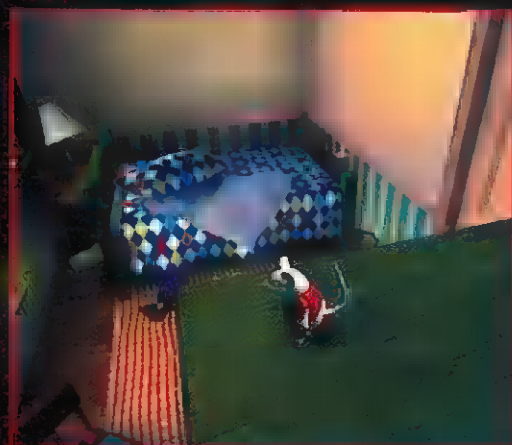
**D**éveloppé par Media Vision pour le compte de Microsoft, Nezmix met en scène des souris (nezumi : souris) dans un mélange de Pikmin et de Clockwork Knight. On incarne une souris blanche nommée Apollo, accompagnée de ses congénères, qui se déplace dans une maison, mais pas librement. En effet, on va d'un point à un autre suivant un choix de directions représentées par des flèches au sol. A chaque point, on effectue des actions : sélectionner un groupe de souris pour renverser un objet, scruter les environs pour débusquer une souris ennemie, etc. Quand on repère un adversaire, il fuit. Le

but est de bouter un groupe de souris rivales hors de la demeure, votre domaine. Quand deux groupes se rencontrent, c'est la bagarre : une mêlée sympathique où tout le monde se cogne dans la bonne humeur. Le point fort de Nezmix est l'introduction inédite du « fur shading », un procédé qui gère de la fourrure en 3D temps réel. Par contre, le fait de ne pouvoir se mouvoir librement dans l'espace 3D fut perçu, auprès du public japonais, comme un comble pour une machine du niveau de la Xbox. Enfin, le design et l'animation (trop rudimentaires) de la souris sortaient du modèle « kawai » (mignon) dont les Nippons raffolent : un handicap certain. ■

Le « fur shading », une révolution.



Des animations pas très cool...



Une vue d'ensemble.



La bataille va commencer!



Des intérieurs très soignés!



Déplacement libre, oui ou non?!



Des textures réussies!



# Samurai

Développé par Acquire (la série Tengu) pour le compte de Spike, Samurai se révèle être ni plus ni moins un Tengu 3 déguisé...

**L**es temps changent. Le Japon est sur le point de passer de l'ère des samouraïs à la modernité. L'honneur du samouraï se perd, les rônins (des samouraïs mercenaires sans chef particulier) et bandes armées pullulent. Vous incarnez un rônin luttant pour son honneur et sa survie. Suivant un scénario qui autorise un certain degré de liberté, on traverse une grande variété de décors 3D et on croise une foule de persos auxquels il est possible de parler. Un menu de dialogues apparaît alors, offrant plusieurs possibilités de conversation, voire divers tons : les conséquences varient (tout comme le scénario) suivant l'humour et la direction prise dans le dialogue.

## Cours d'honneur

Porter assistance ou hon à des persos en difficulté peut également changer le cours du scénario. Les combats sont omniprésents et l'honneur de samouraï oblige : on affronte les ennemis l'un après l'autre, même s'ils arrivent souvent en groupe. Un boss clôture naturellement chaque stage. Outre le katana, votre héros dispose d'un arsenal comprenant, entre autres, des shurikens (sans doute un héritage de Tengu). On peut aussi bien trancher, frapper ou projeter. Des éléments du décor (potiches, tonneaux...) peuvent servir contre les assaillants. Lorsque la situation est désespérée, on peut fuir ou demander grâce (la classe !). Mais, bien sûr, votre niveau d'honneur (expérience) en souffrira. Ce niveau évolue en fonction de vos performances et de vos choix et peut donner accès à de nouvelles actions. Enfin, des alliés pourront parfois vous prêter main-forte. La réalisation est soignée et l'action soutenue. Un titre assurément prometteur.



Les ennemis arrivent souvent en groupe.



Honneur oblige, vous découpez les vilains un par un.



Le progrès à la raison des samouraïs.



On utilise tout le décor à sa guise.



Acquire, c'est avant tout Tengu.



Le rejoindre ou le combattre ?



Stop ! T'as un truc sur le cou !



Le travail graphique semble très prometteur.



BAS



HAUT

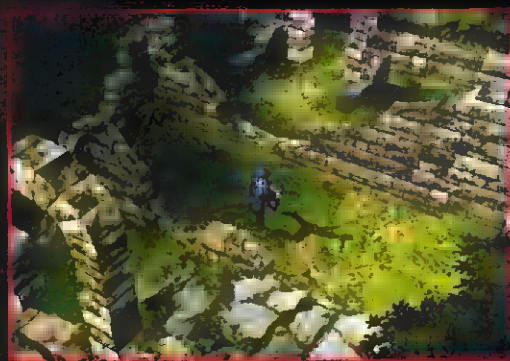
OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS SAVIEZ SUR LA GRAVITÉ





# Star Ocean 3

On attendait Valkyrie Profile 2 sur PS2. Ce sera Star Ocean 3 ! Enix nous revient donc avec un titre impressionnant, voire grandiose.



Notez l'ombre du perso au sol !



Une carte indique les positions de chacun.



Un superbe effet de premier plan.



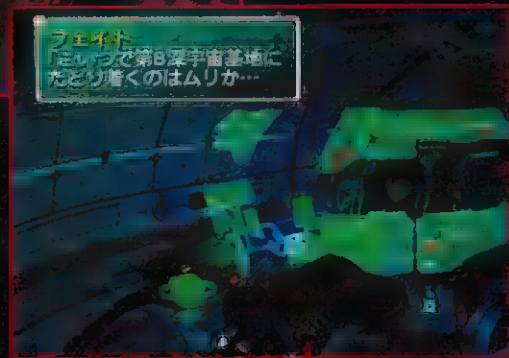
Un jeu qui sent hit !



Des décors en 3D très soignés !



Enix maîtrise la 3D !

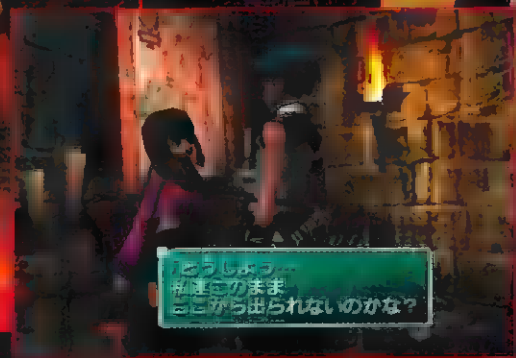


Une petite touche S-F en bonus.

**S**tar Ocean est à la fête. Une série animée, la télé, un manga et un nouveau volet GBC. Cette fois, c'est au tour de la PS2 d'avoir les honneurs de la saga. Si aucun détail n'est disponible encore sur le jeu – qui doit être dévoilé officiellement au Tokyo Game Show – la claque graphique est énorme ! On dirait du Square dans ses grandes heures ! Oui, Enix a trouvé des équipes de talent qui livreront sans doute un jeu classique dans ses principes mais ô combien charmeur graphiquement ! À la vue de ce Star Ocean, on ne peut s'empêcher de rêver : ce que sera Valkyrie Profile 2 ! On est donc impatients de découvrir le jeu ! Plus que quelques jours.



Les déplacements seront-ils libres sur la carte ?



Des persos stylisés, très bien modélisés !



*Time for a new legend\**



\*It's time to change the legend. The PlayStation 2 logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. The PlayStation 2 logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. The PlayStation 2 logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries.



# Zan Kabuki

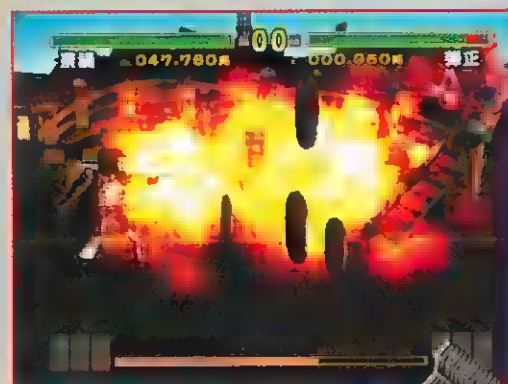
Genki fait partie des éditeurs de moyenne taille très actifs en ce moment. En effet, la floraison de consoles constitue pour eux autant de chances de grossir.



Projection avec style.



L'argent, le nerf de la guerre!



Effet réussi = pluie de pièces!

**T**out en gardant Kengo sur la PS2, Genki a décidé d'aller voir sur Xbox. Dans le Japon médiéval, on contrôle une troupe de trois comédiens kabuki (une forme de théâtre japonais) et l'on entreprend un voyage d'Edo (Tokyo) à Kyoto. Sur la route, on croise des troupes rivales et le combat commence pour déterminer qui a le sens artistique le plus abouti. L'affrontement se fait à la manière d'un jeu de combat 3D, 3 vs 3. Coups spéciaux et combos sont au menu. Pour triompher dans ce jeu, la force ne suffit pas. Le côté artistique prime. Terminer son adversaire ou encaisser les coups avec style est crucial! En fonction de vos prestations, la foule vous lance de l'argent, élément vital pour continuer son périple, voire l'accélérer. Si vous remarquez un acteur intéressant dans une troupe rivale, vous pourrez le recruter après en avoir triomphé. Suivant les modes, 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à l'action. Un concept intéressant servi par un design prometteur. ■



Eh hop, geste artistique!



Opération chirurgicale sur place.



Oui, la pose. C'est important!



Une touche de couleur!



UNE AVENTURE

TELLEMENT ÉNORME

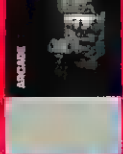
QU'IL LUI FAUT DEUX JEUX.



**Z**elda™ est de retour avec une aventure tellement énorme qu'elle ne tient pas dans un seul jeu. Changez le cours des saisons dans Oracle of Seasons et devenez le maître du temps dans Oracle of Ages. Et pour éclaircir le grand mystère et faire face à l'ennemi ultime, jouez aux deux jeux...







# JAMMA Show 2001

## 20 000 lieues sous les mers

Les professionnels de l'arcade pensaient avoir touché le fond, et l'industrie attendait avec confiance l'embellie imminente. En vain ! Le fond recelait un double-fond !

L'arcade va mal, pour de multiples raisons que nous avons déjà eu le loisir de vous détailler dans de précédents Consoles+. Sega domine encore le marché (environ 60 %) et les concurrents doivent composer avec. Namco, en sérieuse difficulté, s'est donc allié à Sega pour ne pas sombrer. Sur le salon, pas de Soulcalibur 2 ; pire, pas de Capcom ! Taito et Tecmo étaient bien présents, mais plutôt discrets. Konami peine avec sa série « Ibemani » (jeux musicaux), en totale perte de vitesse. L'éditeur persiste à utiliser la motion capture, mais la technologie ne semble toujours pas mûre ou mal exploitée, à l'image de Tsurugi (un jeu de samuraï), dans lequel le katana est géré de manière erratique et dont le visuel est tout juste digne d'une PS. Toujours chez Konami, le lancement en grandes pompes de Jurassic Park III (un jeu de tir) s'est révélé peu convaincant. Le public, boudeur, trouvait le vieux Lost World de Sega (Model 3), bien meilleur. Une fois de plus, Sega a dominé le salon, même si ce ne fut pas sa meilleure prestation.

### Désarroi ambiant

Sega mis à part, on trouvait une foule de jeux d'un niveau PS, voire Super Famicom. Il semblerait que les éditeurs, ayant leur propre réseau de salles, veuillent les remplir bon gré mal gré. Certes, la priorité est à la console et ils ne désirent pas trop dépenser dans les jeux d'arcade. Certains vont même jusqu'à déguiser des titres d'un autre âge avec des boîtes proéminentes et spectaculaires. Namco n'a pas hésité à présenter une version 1 joueur de son vieux Star Blade (cf. ORBS). Enfin, quelques-uns sortent de futurs jeux console en salle, manière déguisée de se faire une bonne promotion avant leur sortie deux ou trois mois plus tard. Bref, quand on ne passe pas son temps à essayer de remplir ses salles, on parle d'arcade online (cybercafé à grande échelle ?), ce qui, sur le salon, était un peu le signe du désarroi ambiant. Il est grand

temps de redonner envie au public d'aller éclater en salle, et donc urgent de proposer de vrais jeux. Et pour cela, nul besoin de gros moyens. Treasure a ébloui son monde avec Ikaruga, le successeur du mythique Radiant Silvergun.

### Un avenir à l'arcade ?

Mais l'arcade ne va pas mourir, du moins tant que Sega sera là. Namco a du mal avec son System 246, trop coûteux et peu performant. Il y a 10 ans, la technologie 3D était onéreuse qu'on ne trouvait qu'en salle. Avec les consoles actuelles, l'arcade ne peut se battre que par ses infrastructures (network), ses bornes et l'interactivité entre joueurs. Des jeux comme Virtual On ou Derby Owners Club en sont l'illustration. Konami peine sur la motion capture, mais rencontre du succès avec sa série Punchmania. La fameuse carte électronique de Sega (VF4, Club Kart, Virtual On 4, etc.) est une innovation fort rentable. Elle se présente sous deux formes. La première (genre carte téléphonique) possède une mémoire. On y stocke des infos sur son perso, robot, etc., ou sur son style de jeu. Elle coûte environ 300 yens. Elle n'est pas vraiment indispensable, mais donne accès, par exemple, à de nouveaux modes. Mais comme il faut une carte par perso, les joueurs en achètent plusieurs et rentabilisent les coûts de développement et d'achat des bornes en un temps record. La seconde (souple) est gratuite et comporte des infos imprimées sur sa surface. Elle indique qu'un nombre de points et une position donnée dans le jeu. Là aussi, Sega compte bien cultiver l'esprit de collection. Adoptée par nombre de petits développeurs, la généralisation de la Naomi permet évidemment l'essor de ces cartes électroniques. Elles ont permis à Sega de réduire le coût d'une partie de 200 à 100 yens (soit de 12 F à 6 F environ). Inutile de préciser que cela a fait des émules chez les concurrents ! ■



### KESAKO ?

Plébiscitée par tous, cette attraction de Sega propose de gagner de l'argent en ajoutant des pièces de monnaie à un tas existant. Une touche traditionnelle a été ajoutée : à un moment donné, tout le monde doit secouer vigoureusement une corde reliée à des grelots et faire tomber un max de pièces bonus !



On retrouve un jeu PS2 en arcade !



## STAR BLADE ORBS

L'ORBS est cette bulle fermée qui permet de vivre en solo les sensations d'un véritable Galaxian3. À l'intérieur, un projecteur affiche le jeu sur la surface concave de la sphère. L'engin est beau, impressionnant, mais le jeu n'est pas encore assez excitant. À surveiller !



Derby Owners Club 2 est plébiscité par les salles d'arcade.



La concurrence arrive de Corée du Sud.

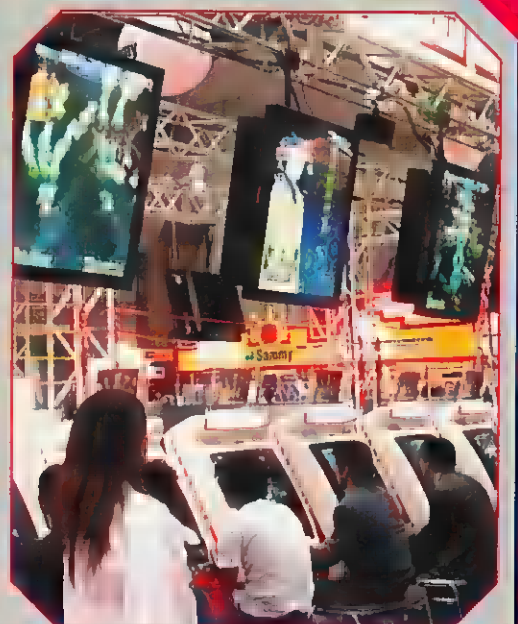


Le Japon s'enflamme pour Las Vegas !

## TAITO



Taito veut rivaliser avec l'ORBS.



Shigami no Shiro, un shoot en scrolling vertical, est prévu sur Xbox.



**JAMMA Show 2001**  
20 000 lieues sous les mers

## KONAMI



Tsurugi était encore trop approximatif.



Power Smash 2  
veut faire mieux  
que le  
précédent.



Lupin a  
convaincu  
les foules.



Ashita no Joe, le meilleur jeu Konami du salon.



Jurassic Park III n'enflamme pas les foules...

## SAMURAI SURF

Namco s'essaie  
au surf sans convaincre.  
Loin derrière un Air Trix  
ou même un Top Skater,  
le Samurai Surf n'est pas  
trop crédible.



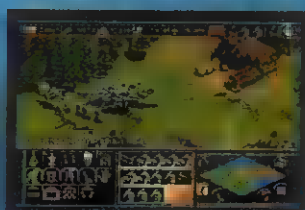
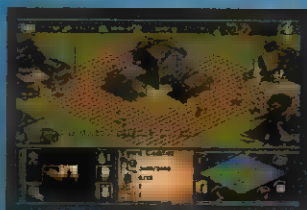
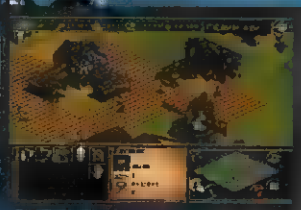




PlayStation®2



LA REFERENCE ARRIVE  
SUR PLAYSTATION 2



AGE  
of  
EMPIRES  
II  
THE AGE OF KINGS

Hot Line 3615  
08 92 68 16 15\* KONAMI\*

WWW.KONAMI-EUROPE.COM



# The King of Route 66

18 Wheeler a connu un succès relatif aux États-Unis dans les salles, alors que la conversion sur Dreamcast était passée inaperçue. Sega-AM2 nous livre la suite, visant clairement le public arcade ricain.



La borne est identique à celle de son prédécesseur.



La cibi ajoute du piment!

**1** 8 Wheeler est une histoire de gros camion avec une grosse remorque, et d'un long voyage pour rallier les deux côtes des États-Unis (ici de Boston à Los Angeles). La route n'est pas toujours tranquille, et l'on se trouve confronté à des collègues qui ont bien l'intention de vous piquer le titre de roi de la route. En gros, des monstres se lancent à fond les bananes sur les routes américaines. Bonjour la sécurité routière! Le jeu est découpé en trois zones de difficulté croissante, chacune divisée en trois niveaux (certains sont cachés). Comme pour le premier volet, on

s'installe au volant d'une borne qui recrée l'intérieur d'un gros-cul américain. L'énorme volant qui a fait le bonheur des joueurs est toujours là. Cette fois-ci, vous aurez droit à une radio cibi. On utilisera cette dernière pour communiquer avec les autres conducteurs et obtenir des bonus tel qu'une augmentation appréciable de sa vitesse pendant un certain laps de temps. L'aspect scénario a été renforcé, et, à chaque début de niveau, on doit réagir à une situation donnée qui débouche sur une mission à remplir. Graphiquement, la Naomi2 s'exprime sans atteindre ses limites.

Les décors sont bien fouillés.

Au programme, deux vues: extérieure et cockpit.

Pourra-t-on customiser son camion comme dans le volet précédent?

On s'arrête dans les zones vertes, comme dans Crazy Taxi.



# Wangan Midnight



Namco /  
Décembre

À l'image du Initial D Arcade Stage de Sega, ce Wangan Midnight repose sur une licence manga/animé japonaise.



Le jeu tourne sur System 246. L'intro était appétissante, mais le reste du jeu ne semblait pas la hauteur des capacités de la carte. Le pilotage semble trop approximatif : impossible d'aller tout droit. À l'instar de Shutoko Battle, le jeu est un duel de nuit entre deux voitures sur les autoroutes de Tokyo. Une jauge mesure l'état du bolide. Elle baisse au moindre choc. Il n'y a pas d'arrivée : on roule tant qu'on n'est pas vaincu.



# Smash Court Pro Tournament



Namco /  
Novembre

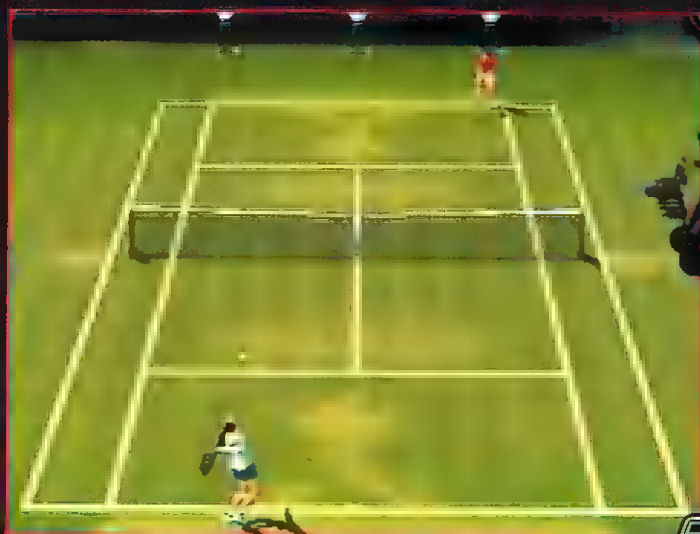
Namco veut imiter le succès de Sega en ressortant sa série Smash.

Court sous un habillage 3D.

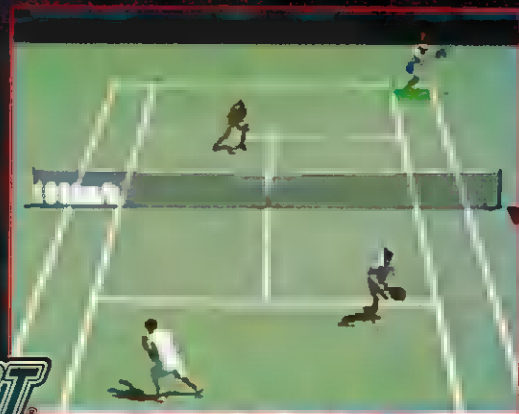
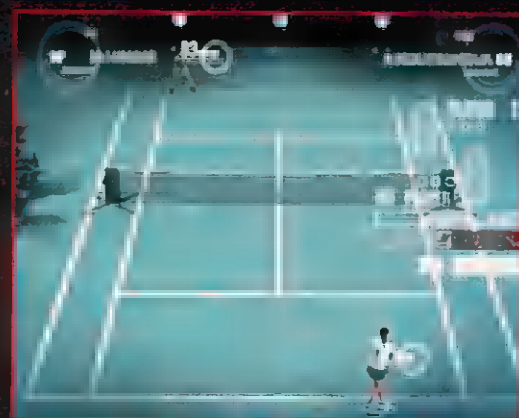


Huit joueurs pros sont disponibles (quatre hommes et quatre femmes). Les commandes reposent sur deux boutons d'action (« top spine » et « slice ») en plus du joystick : très simple donc. Combiné à l'un de ces deux boutons, le joystick dirigé vers l'avant (avant + diagonales) donne un effet de lob, alors que vers l'arrière, on obtient un effet de drop.

Bien sûr, l'effet obtenu vient s'ajouter à celui produit par lesdits boutons d'action. On trouve des modes en simple (1 ou 2 joueurs), ou en double (1 à 4 joueurs). La réalisation n'atteint pas celle du premier Virtua Tennis, mais elle est honnête. On attendait tout de même mieux de Namco, et surtout d'une série aussi prestigieuse que celle de Smash Court. La prochaine fois ?



SMASH COURT





# Initial D Arcade Stage

La mode est aux licences manga et animé chez Sega. Sega Rosso a choisi celle d'Initial D pour fêter son retour sur le devant de la scène... Et sur Naomi 2 !

**S**ega Rosso a écrit de grandes pages chez Sega : Sega Rally, Star Wars Arcade, Nascar, etc. D'autre part, Initial D est vénéré par toute une armée de fans de GT au Japon. Les deux partis étaient donc faits pour se rencontrer : le spécialiste de la course automobile Sega et la licence préférée des fans de courses. Le jeu, Initial D Arcade Stage, est classique dans son concept. On choisit l'une des GT disponibles pour concourir sur les routes montagneuses japonaises. La course se fait sur le mode du duel. Outre un mode scénario, on trouve un time attack et un mode versus. Sega Rosso a inclus quatre circuits de difficulté croissante, et pas moins de 23 GT nippones de six constructeurs différents (Toyota, Honda, Nissan, Subaru, Mazda et Mitsubishi).

## Dites « 33 » !

Mieux, on dispose de 33 sociétés de customisation ! En effet, en accumulant des points sur une carte, on peut obtenir des pièces détachées pour améliorer son bolide, ou encore reprendre le mode scénario là où on l'avait laissé à la partie précédente. Les graphismes ne sont pas parmi les meilleurs réalisés par Sega Rosso, mais restent néanmoins corrects, surtout pour les fans (on se demande parfois où sont passées les capacités de la Naomi 2)... La jouabilité est classique pour un jeu de courses 3D signé Sega. ■



On retrouve le manga tel quel.



Chaque partie se déroule en deux tours du tracé.

Le lecteur de carte se trouve sur le côté de la borne.



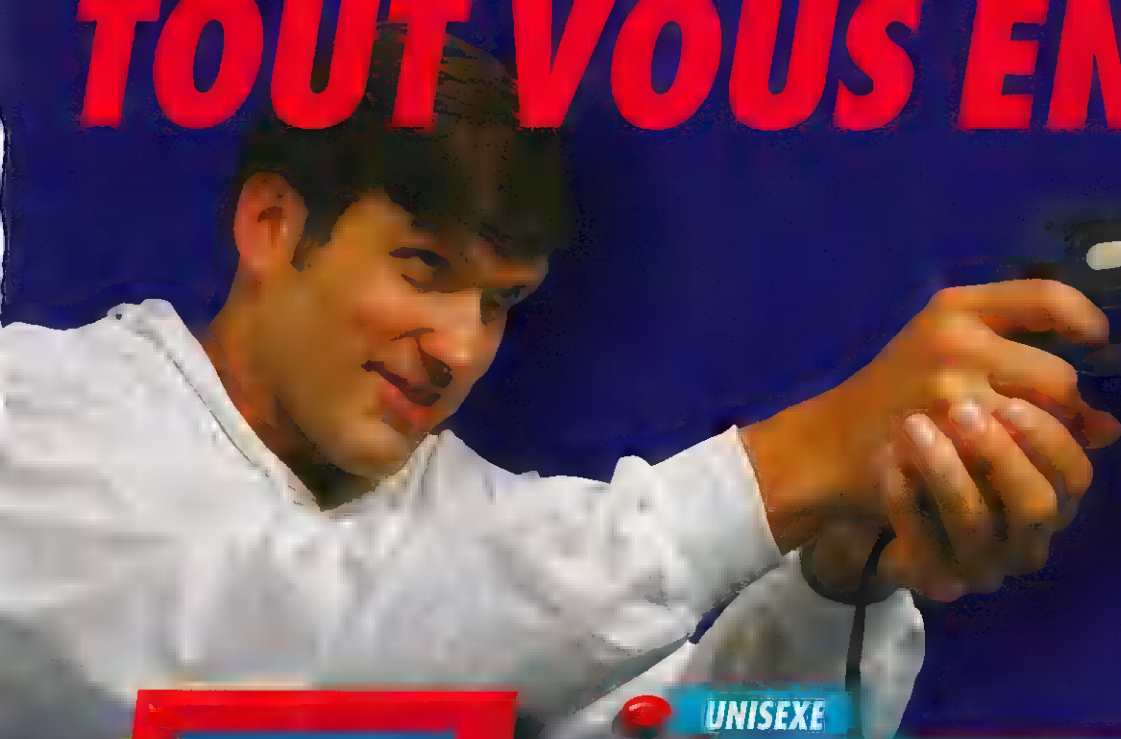
L'un des jeux les plus fréquentés du JAMMA.



Initial D  
Arcade Stage



# LA VIE VOUS PÈSE ? TOUT VOUS ENNUIE ?



**VOS JOURNEES SE SUIVENT  
ET SE RESSEMBLENT ?  
EN 20 MINUTES,  
TIME CRISIS 2 PEUT  
VOUS CHANGER LA VIE.**

**UNISEXE**

**20 MINUTES PAR JOUR SUFFISENT**

**AUCUN REGIME PARTICULIER**

**EFFETS VISIBLES IMMEDIATEMENT**

**SUPER QUALITE**

**VOUS VOUS SENTEZ TOUT DE SUITE MIEUX**

**FACILE A UTILISER**

**RESULTATS GARANTIS**

**VOUS RETROUVEZ MAITRISE  
ET CONFIANCE EN VOUS**

**1**



**2**



**3**



Roger Toledo, 33 ans : "Time Crisis 2 m'a redonné le moral".  
"J'étais au bout du rouleau, je crevais d'ennui, j'avais l'impression de  
perdre mon temps à faire des trucs sans intérêt... Ce qui m'a sauvé, c'est  
Time Crisis 2. Au bout de quelques minutes à peine, j'ai ressenti un étrange  
sentiment de bien-être. Je le conseille vivement à tous ceux qui ne savent  
pas comment sortir du trou. Un véritable électrochoc."



PlayStation 2

et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer  
Entertainment Inc. Time Crisis 2 & © 1995 NAMCO LTD. A  
G-CON 2 & © 1995 NAMCO LTD. droits réservés. Namco  
marque déposée de NAMCO LTD.



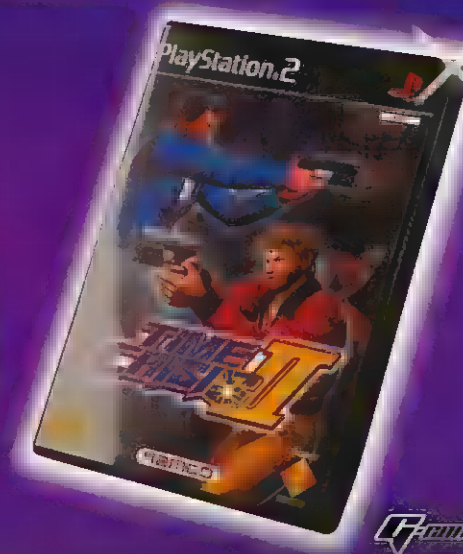
**AVANT**



**APRÈS**

**Effet  
visible  
garanti !**

**namco**



**PlayStation 2**



**COURIR**

...mais pas n'importe où

**TUER**

...pour tuer

**REFLECHIR**

...mais faire vite

**SURVIVRE**

...pour combien de temps ?



PlayStation 2

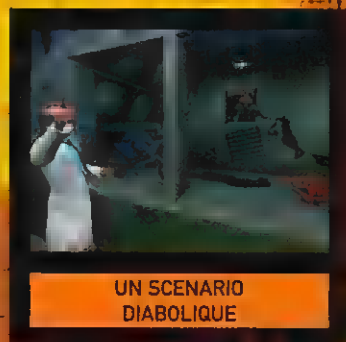




# HALF-LIFE

## LE JEU MYTHIQUE DÉBARQUE SUR PLAYSTATION® 2

REVISITÉ SUR PC\* - CRÉÉ POUR LA CONSOLE



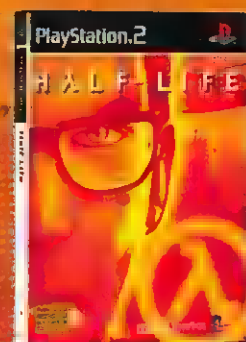
UN SCENARIO  
DIABOLIQUE



HALF-LIFE DECAY :  
VIVEZ L'AVENTURE À DEUX



GRAPHISMES ET EFFETS VISUELS  
CONÇUS POUR LA CONSOLE



DISPONIBLE  
NOËL 2001

\*ELU JEU DE L'ANNEE SUR PC PAR PLUS DE ■ MAGAZINES À TRAVERS LE MONDE

SIERRA VALVE

gearbox

Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ 16  
aux moins de 16 ans

Half-Life ©2001 Valve, L.L.C. Tous droits réservés. Valve, le logo Valve, le logo Lambda et Half-Life sont des marques déposées et/ou enregistrées de Valve, L.L.C. Gearbox et le logo Gearbox sont des marques déposées de Gearbox software, L.L.C. Sierra et le logo "S" sont des marques déposées de Sierra On-Line, Inc. "Playstation" et la famille de logos "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques figurant ici appartiennent à leurs propriétaires respectifs.





# Dreamcast™

## *Conçue pour durer...*

BIENTOT ...



A suivre ...

SHENMUE 2, VIRTUA TENNIS 2, HEADHUNTER, FLOIGAN BROS, 11 MINUTES et REZ  
sont des marques déposées par SEGA.

\*Dreamcast est une marque déposée par SEGA CORPORATION 2001 \*original Game © SEGA, 1999.



Dreamcast

DISTRIBUE PAR

**bigben**  
interactive

**SEGA®**



# news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



## WRC

Voici un mois placé sous le signe de la PlayStation 2. Entre Parappa the Rapper, WRC, Moto GP2 et Jak and Daxter, pour ne citer que ceux-là, on ne sait plus où donner de la tête.



## BRIDÉS

■ **SQUARE.** Square fait face à des difficultés croissantes. L'échec du film *Final Fantasy* au États-Unis et le trou financier qu'il a créé forcent les divers partenaires de l'aventure à jeter l'éponge sur la suite. En plus de cela, le succès mitigé de FFX au Japon n'arrange pas les choses. Les rumeurs de rachat refont surface...

■ **TGS.** Le Tokyo Game Show a annoncé qu'il renonçait désormais à deux éditions par an. Dès 2002, le salon ne se tiendra qu'en automne. Étant donné la désertion progressive des éditeurs de jeux, c'est, malheureusement, une décision qui n'a surpris personne.

■ **PANASONIC.** La marque japonaise a confirmé que la X-21 (un lecteur DVD compatible Game Cube) sera commercialisée au Japon avant la fin de l'année. On n'en connaît pas encore la date précise ni le prix.

■ **XBOX.** Microsoft arrivera en force au prochain salon du Tokyo Game Show au Japon : il aura, dans ses bagages, pas moins de 160 Xbox et une vingtaine de titres jouables. Un DVD gratuit, contenant toutes les démos des jeux en vidéo, sera distribué.

■ **SONIC.** La Sonic Team a retravaillé sur de nouvelles versions de *Sonic Adventure* pour la Game Cube et la GBA. Elles seront compatibles entre elles via le link. La démo de Miyamoto à la dernière conférence Game Cube d'août 2001, sur Kirby, ■ dû donner des idées à certains.

■ **STAR TRICKY.** Des vedettes ont prêté leur voix pour *SSX Tricky* prévu pour novembre 2001, tels Lucy Liu (Ally McBeal), Billy Zane (Titanic), David Arquette (Scream), ainsi que Macy Gray, Oliver Platt, Patricia Velazquez, Jim Rose et Bif Naked.

JAK AND DAXTER

# Le pitre vole la vedette

Jak, c'est le blondinet. Dexter, c'est la fourrure qui l'accompagne. Bientôt, ils feront partie des duos de choc aux noms inséparables, tels Laurel et Hardy, Tic et Tac, David et Jonathan...



Décembre

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Jak and Dexter est le tout nouveau bébé de Naughty Dog, les créateurs de l'excellent

Crash Bandicoot. Rappelons que Naughty Dog a revendu la licence d'exploitation de Crash Bandicoot et que le Crash Bandicoot testé dans ce numéro n'a plus rien à voir avec ses premiers papas, qui se consacrent, depuis deux ans, à la gestation d'un nouveau titre, complètement inédit, Jak and Dexter. Après une présentation en fanfare au salon de l'E3, l'heure de vérité approche. Le voile se lève enfin sur ce jeu au potentiel énorme.

## Jak, le petit frère

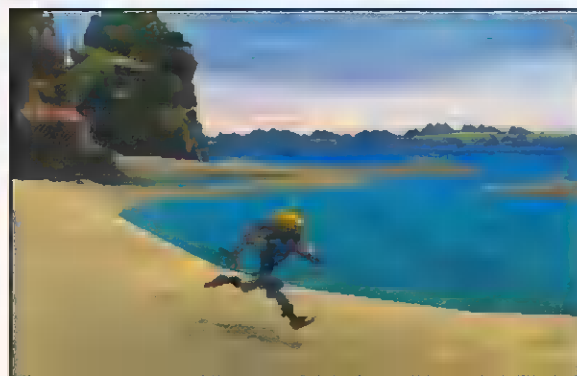
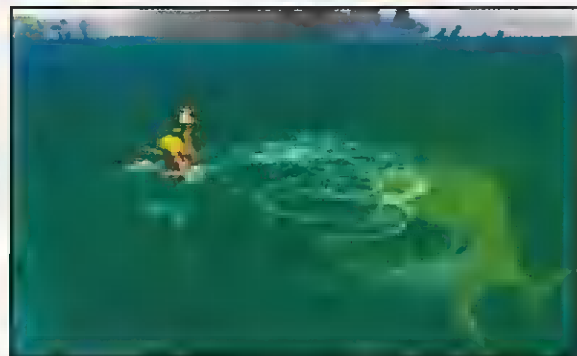
Jak and Dexter est un jeu de plate-forme en 3D saupoudré d'une pincée d'aventure. Le principe du jeu rappelle énormément celui de Zelda, de Banjo Kazooie et de Spyro, mélangé à... Crash Bandicoot, évidemment ! Le personnage principal a une démarche qui ressemble à celle de notre marsupial bondissant, et les mouvements que le duo déploie ne dérogent aucunement à son style (comme tourner sur soi-même, sauter et frapper au sol, double saut, etc.). À part cela, Jak and Dexter est un enchantement pour les yeux. Les couleurs vives, très bien choisies, accompagnent un graphisme fin, détaillé et fouillé. Nul doute que Naughty Dog a bien travaillé sur ce

jeu. Mais les mauvaises langues diront que ce jeu est fortement inspiré des jeux de plate-forme de Nintendo...

## Dexter le terrible

Le jeu se déroule dans un vaste monde qu'il faudra explorer. Des montagnes, des moulins, des plages, des torrents, des lacs, il faudra fouiller tout de fond en comble pour récupérer des pouvoirs supplémentaires, des bonus de force et autres extras pour aller de plus en plus loin. Pour l'instant, nous ne connaissons pas encore le scénario en détail. Le but sera de rendre son apparence d'origine à Dexter (la fourrure), sur qui les méchants Precursors ont jeté un sort maléfique. Enfin, ce n'est pas plus mal que Dexter ait été transformé de la sorte. Il est bien plus drôle que Jak, qui, en comparaison, paraît vraiment commun.

Dexter n'hésite pas à faire ■ pitre dès qu'il le peut, et vole aisément la vedette à son coéquipier. Enfin, Sony place de grands espoirs dans ce titre, et espère, bien sûr, un succès aussi phénoménal que celui de Crash Bandicoot à l'époque de la PlayStation. ■





## TOP/FLOP

### ■ MEILLEURES VENTES DES SORTIES DU MOIS AU JAPON.

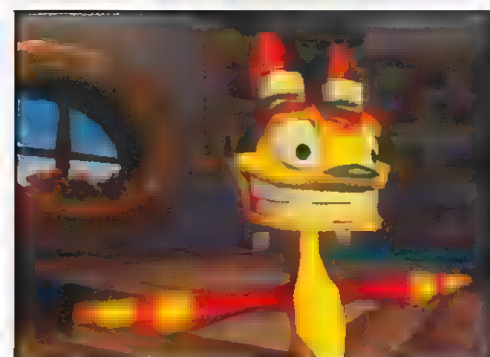
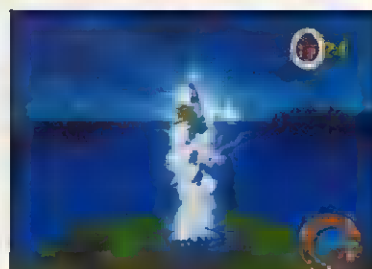
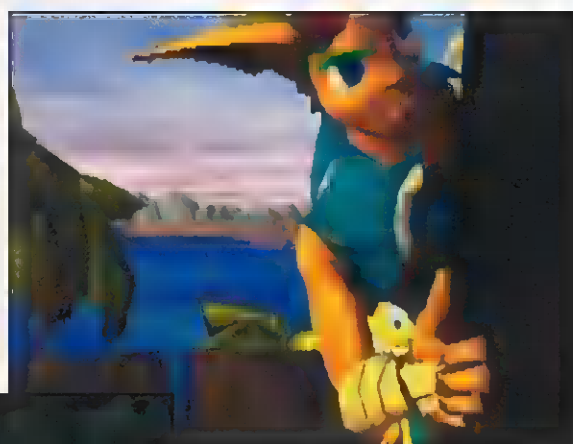
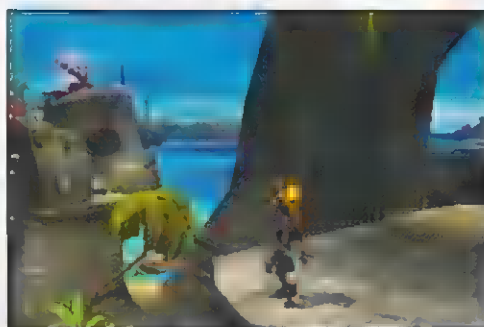
- (du 27 août au 23 septembre)
- 1/ Shin Sangoku Muso 2 (PS2): 250 000
  - 2/ Ace Combat 4 (PS2): 220 000
  - 3/ Capcom vs SNK 2 (PS2): 170 000
  - 4/ Super Robot Taisen A (GBA): 162 000
  - 5/ Zeonic Front (PS2): 147 000
  - 6/ Powerful Pro Yakyu 8 (PS2): 140 000
  - 7/ Luigi Mansion (GC): 120 000
  - 8/ Shenmue 2 (DC): 92 000
  - 9/ Capcom vs SNK 2 (DC): 90 000
  - 10/ Super Robot Taisen Alpha (DC): 52 000

### ■ MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS AU JAPON.

- (du 27 août au 23 septembre)
- 1/ Ace Combat 4 (PS2): +265 000
  - 2/ Sin Sangoku Muso 2 (PS2): +250 000
  - 3/ Powerful Pro Yakyu 8 (PS2): +215 000
  - 4/ Capcom vs SNK 2 (PS2): +205 000
  - 5/ Zeonic Front (PS2): +198 000
  - 6/ Super Robot Taisen A (GBA): +162 000
  - 7/ Devil May Cry (PS2): +158 000
  - 8/ Luigi Mansion (GC): +150 000
  - 9/ Shenmue 2 (DC): +112 000
  - 10/ Capcom vs SNK 2 (DC): +103 000

### ■ LES FLOPS DU MOIS AU JAPON.

- (du 27 août au 23 septembre)
- 1/ Toyomaru Club Vol.1 (PS): 4 300
  - 2/ Zero Gunner 2 (DC): 4 900
  - 3/ Game Boy Wars 3 (GBC): 5 700
  - 4/ Genso Suikoden Card Stories (GBA): 7 600
  - 5/ Tamamayu Monogatari 2 (PS2): 9 000





## TECHNO

■ **SONY.** Au Japon, maintenant que les prix sont devenus abordables, le boom du DVD portable commence enfin. Face au monopole Panasonic et Pioneer qui marchent main dans la main, Sony a choisi une voie proche du concept du Walkman. Reste à savoir s'il saura trouver son public. Les rumeurs parlent d'un modèle



compatible PlayStation.

■ **ÉCRAN GC.** Interact, un grand fabricant américain d'accessoires, a annoncé un projet plutôt surprenant: il a l'intention de sortir un écran LCD destiné à la Game Cube! L'objet s'attachera solidement à la console, sur le principe des écrans pour PSone. La taille de l'écran sera de 5,4 pouces (soit environ 13 cm), et il sera possible d'y connecter une batterie rechargeable. Prévu aux États-Unis en novembre (pour l'écran), et en décembre (pour la batterie). Prix annoncés: 150 \$ pour l'écran (1 068 F, soit 162,86 euros), et 50 \$ pour la batterie (environ 356 F, soit 54,28 euros).



WOODY WOODPECKER

## Le pivot le plus français du monde



Décembre

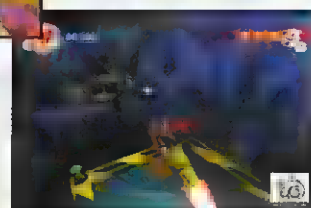
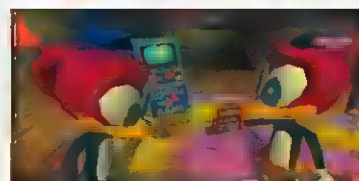
Le pivot le plus célèbre du monde du dessin animé est de retour!

Après une adaptation en

jeu de course plus ou moins réussie, voici que les petits Français d'Eko s'y attellent. Eko avait déjà créé la surprise en réalisant Gift (testé dans C+ 113 - 84 %), édité par Cryo. Avec Woody Woodpecker, force est de constater que nos Frenchies ont fait des progrès. Ce jeu de plates-formes en 3D (qui, d'ailleurs, ressemble fortement à Gift), affiche un rendu graphique digne des plus grands. Heureusement, le principe du jeu est bien plus simple que celui de Gift. Il n'y aura pas de lumière ni d'ombres à maîtriser. Ce sera un jeu de plates-formes en 3D libre ou sur



des rails, selon les situations. En tout cas, une chose est sûre, Eko a appris à exploiter la PlayStation 2, et cela se sent. Les couleurs et les effets de lumière sont pétants, juste comme il faut pour attirer le jeune public. ■



BATMAN REVENGE

## Noir c'est noir



Décembre

Batman revient. Cette fois-ci, c'est encore une adaptation du dessin animé. La version PlayStation 2 a de quoi nous épater, avec son graphisme très proche du dessin animé. Les personnages modélisés atteignent une élégance rare, et on retrouve l'ambiance si sombre mais si passionnante de

Batman. Justement, en parlant de sombre, Ubi Soft n'y est pas allé de main morte: le jeu est très noir, littéralement. Pour y voir plus clair, on vous conseille de régler la luminosité de votre téléviseur à la hausse. Enfin, ce détail ne gâchera pas le plaisir que Batman Revenge vous procurera. Ce jeu d'action-aventure vous mettra en face des grands méchants de l'histoire, dont évidemment l'affreux Joker. ■





# Enfin sur Playstation® 2



Crash Bandicoot est de retour !  
Encore plus rapide, avec des  
véhicules 2 fois plus délirants  
et des graphismes 2 fois plus fous,  
Crash revient dans une nouvelle  
aventure : 2 fois plus dingue !  
La Vengeance de Cortéx. Ça ne sera  
pas comme au bon vieux temps...  
Ça sera 2 fois mieux !



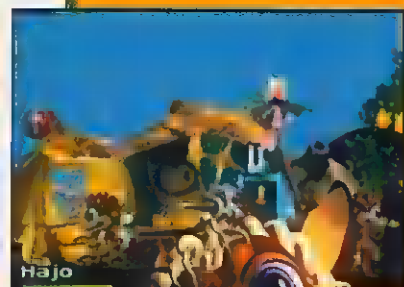
## 2x plus rapide, 2x plus fort, 2x plus génial !



"Crash Bandicoot", "La vengeance de Cortex" © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot et tous les personnages mentionnés sont TM et © d'Universal Interactive Studios. Tous droits réservés. "Playstation" et le logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. "KONAMI" est une marque déposée de KONAMI CORPORATION. © 2001 KONAMI CORPORATION. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

UNIVERSAL INTERACTIVE  
www.universalinteractive.com





## ■ CREATURES.

Mélangant le principe des Pokémon (mais sorti bien avant) et de Lemmings, ce jeu sera bientôt adapté sur Game Boy Advance. Sorti à l'origine sur PC et Mac, ce jeu a pour but d'élever ses petites créatures et de les guider dans un monde dangereux. Cette mouture sur GBA vous permettra aussi d'échanger vos petites bêtes avec des amis. Sortie fin novembre.



■ PHALANX. Les anciens connaissent bien ce jeu de tir de la vieille école. Phalanx sur GBA respectera l'esprit de ses origines. Ce sera bien sûr un shoot'em up à défilement horizontal avec des ennemis en pagaille et plein d'options à ramasser pour améliorer ses armes. Sortie en décembre en France.



# La gadoue, la gadoue...

Avec Gran Turismo 3, la qualité en matière de jeux de course a été placée très haut. Du coup, les récents softs qui se sont frottés au genre ont tous souffert de la comparaison. Jusqu'à ce que les studios internes de Sony en Europe relèvent le gant.



Décembre

Développé en Angleterre, World Rally Championship sera le premier jeu de course intégralement dédié au rallye sur PlayStation 2.

En effet, Gran Turismo 3, même s'il propose quelques épreuves dans cette discipline, privilégie les courses sur asphalte, et ne propose aucun tracé officiel. WRC peut donc légitimement se targuer d'être le premier de rallye à sortir sur la PS2, bien avant ses concurrents directs, c'est-à-dire le prochain Colin McRae Rally de Codemasters et V-Rally d'Infogrames.

## Là où on va...

World Rally Championship bénéficie donc de la licence officielle du championnat du monde de rallye. Les courses se passent tout autour du monde, sur les lieux des vraies épreuves. Les conditions météorologiques et l'état des routes ont été bien sûr reproduits avec la plus grande fidélité. En outre, on retrouvera aussi toutes les voitures en compétition, avec leurs sponsors officiels. Ce qu'on avait vu jusqu'à présent des démos augurait d'un jeu au graphisme irréprochable. La version sur laquelle nous avons joué nous a confortés dans cette

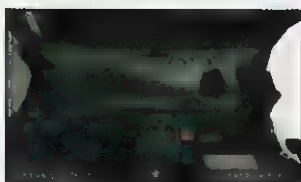
opinion. De plus, les développeurs semblent avoir trouvé une maniabilité agréable et logique. Une caractéristique importante pour le pilotage délicat des voitures de rallye, car il demande beaucoup de finesse dans les dérapages.

## ... pas besoin de route

En plus de ses qualités indéniables, WRC nous proposera quelques bonus : les pilotes et les copilotes installés dans les voitures ont été « motion-captés ». C'est-à-dire que des vrais pilotes ont été modélisés en 3D, afin de reproduire exactement leurs faits et gestes pendant la course. On peut voir leurs mouvements à travers la vitre



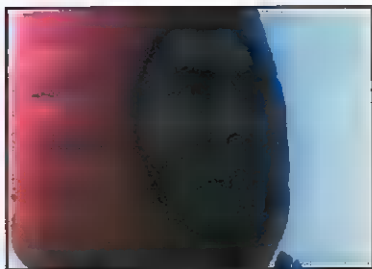
arrière, mais aussi quand on passe en vue cockpit. Le jeu sera aussi compatible avec le volant à retour de force de Gran Turismo 3. Ce qui promet de belles virées dans la bouillasse et des dérapages de folie dans la neige pour Noël ! ■





# Derby débile

Voici une démonstration du sens de l'humour franchement bizarre de nos amis japonais. Ici, il s'agit d'une pub pour Derby Stallion (Media Factory/N64), un jeu de courses de chevaux. Dans la pub, nous voyons un père déguisé en carotte, qui demande à un cheval de le manger, sous l'émerveillement de sa fille. Complètement space !



Je te le demande.



S'il te plaît...



Pffrrr!



Vas-y mange! Soyons amis!



Oui! C'est ça!



Papa...



Papa, tu es si merveilleux!



Derby Stallion 64, l'aventure continue sur N64!



Yahoooooo!

## GUNFIGHTER, LA LÉGENDE DE JESSE JAMES

# Le retour de Blondin



Décembre

Jesse James et Cole Younger sont des hors-la-loi comme on en trouve des tonnes dans les saloons de l'Ouest. Poursuivis par des shérifs véreux et des gouverneurs corrompus, ils devront donc tirer à vue sur ■ paquet de lourdauds à leurs trousses pour s'en sortir.

Gunfighter reprend l'ambiance très spéciale des westerns spaghetti signés Sergio Leone: couleurs ambrées et musique complètement pompée sur Ennio Moricone. Ce jeu de tir sur écran compatible avec le Guncon va même jusqu'à reproduire des scènes d'anthologie du film *Le Bon, La Brute et Le Truand* (celle où Joe (dit Blondin) doit tirer sur la corde



à laquelle va être pendu Tuco). Calqué sur le principe Time Crisis, on attend de voir si la réalisation de ce Gunfighter suivra. ■



GBA



■ **MECH PLATOON.** Aussi étonnant que cela puisse paraître, Mech Platoon est un jeu de stratégie en temps réel. C'est Kemco qui nous sert ça, et c'est plutôt bien fait. La vue est en 3D isométrique, et les unités que l'on commande sont des robots futuristes. Sortie en décembre sur GBA.



■ **MOTO GP.** Un jeu de motos en 2D, voilà qui rappelle la grande époque de Hang On, ■ y ■ bien des années. Pourtant, sans atteindre le charme de ce dinosaure, Moto GP s'en sort plutôt bien, ■ exploite la GBA comme ■ se doit. Bien sûr, ce n'est pas aussi bien fait que dans Mario Kart, mais ■ vitesse du défilement est bien plus rapide. Les fans de motos y trouveront leur compte. Sortie fin novembre en France.





## PAS CHER

■ **1999 F.** Depuis le 29 septembre, Sony a fixé un nouveau prix de vente pour la PlayStation 2 en France. Désormais, la console sera vendue 1999 F (soit 304,77 euros), prix public conseillé. Pour mémoire, elle coûtait auparavant 2 790 F. Pour préparer Noël, rien de tel qu'une baisse de prix !

■ **MAMAN GAME BOY.** Carol Dukes se soucie beaucoup du bien-être de son môme âgé de 11 ans. En septembre 2001, elle n'a pas hésité à traverser les océans et les airs pour ramener à son fils, parti en voyage scolaire, sa Game Boy chérie. Charlie partait pour l'île d'Iona, située tout au nord de l'Écosse, pas loin de Glasgow. Carol a fait près de 1 500 km depuis la région de Londres, et dépensé beaucoup d'argent dans ce déplacement, pour que son petit Charlie ne soit pas en manque. Nous restons ébahis devant le dévouement de cette super-maman anglaise. Vous pariez combien que Charlie est un accro à Pokémon ?

■ **PLATINUM.** La gamme Platinum (bon marché) de la PlayStation s'étoffe de quelques gros titres supplémentaires : Spyro 2: Year of Dragon, Crash Bash, Le Livre de la jungle: Groove Party, Disney's Aladdin, Syphon Filter 2, De sang froid et Ace Combat 3. Pfff, que du beau !

MOTO GP 2

## La poignée dans le coin...

Pour préparer la sortie de Moto GP 2, le champion du monde 250 cm<sup>3</sup>, Olivier Jacque, a livré ses impressions à Consoles+. Cette saison, notre conquérant français est passé dans la catégorie reine des 500 cm<sup>3</sup>. On ne pouvait donc pas trouver meilleur interlocuteur pour nous indiquer les différences entre le jeu et la compétition réelle.



**Consoles+ :** Alors, que pensez-vous de Moto GP 2, par rapport à la réalité ?

**Olivier Jacque :** C'est pas mal du tout. Les circuits sont très réalistes, tout comme le comportement de la moto sur la piste. Par contre, elle ne freine pas assez fort, et elle n'accélère pas assez. La prise de régime n'est pas assez rapide, et, donc, les décors défilent trop lentement. Il aurait fallu également que la roue arrière des motos soit plus volontaire. Mais, dans le pilotage sous pluie, c'est tout à fait ça, avec toutes ces projections d'eau : quand on se met juste

derrière une autre moto, on n'y voit absolument rien... Il manque aussi une vraie vue derrière la bulle, qui aurait permis de retrouver les repères de freinage similaires à la réalité. Mais malgré ça, Moto GP 2 est idéal pour apprendre les circuits et prendre ses repères, car les tracés sont reproduits à l'identique.

**Consoles+ :** Cette saison, vous êtes passé dans la catégorie reine des 500 cm<sup>3</sup>, après un brillant parcours en 250. Pour nous, novices, pouvez-vous expliquer les différences entre les 250 et 500 cm<sup>3</sup> ?

**Olivier Jacque :** Les grosses différences concernent bien sûr l'accélération et le poids. La 500 cm<sup>3</sup> se met plus facilement en travers, alors que la trajectoire des 250 reste plus rectiligne. La 500 cm<sup>3</sup> a aussi beaucoup plus tendance à se mettre sur la roue arrière. Il faut donc faire bien plus attention. Ça va très vite. Les virages vous sautent à la figure !

**Consoles+ :** Est-ce que vous avez le permis moto ? Qu'est-ce que vous conduisez dans la vie ?

**Olivier Jacque :** J'ai le permis depuis mes 18 ans. Actuellement, je conduis une Yamaha XJR 1300 SP [NDGia : cette moto est une grosse routière qui allie puissance et maniabilité avec sagesse, et donc pas un missile sur roues]. C'est pas mal, mais ça ne vaut pas une 500 de course. J'ai aussi un Yamaha T-Max 500, qui me sert surtout pour la ville [NDGia : c'est un gros scooter].

**Consoles+ :** Travaillez-vous sur un autre jeu de moto actuellement ?

**Olivier Jacque :** Pour l'instant non, mais ça ne saurait tarder, dans le courant de l'année prochaine. Ce sera sûrement à l'occasion du prochain Moto Racer ; en tout cas j'espère, parce que ma collaboration sur Moto Racer World Tour avec Delphine était une belle expérience. J'aimerais beaucoup donner mes conseils et faire évoluer les motos une fois de plus. À vrai dire, je ne jouais jamais aux jeux vidéo de moto avant Moto Racer World Tour, et c'est un genre en plein essor. J'espère qu'on ripostera bien à Moto GP 2.

**Consoles+ :** À quoi vous jouez sur votre PS2 ?

**Olivier Jacque :** Des jeux automobiles surtout. J'aime aussi beaucoup les jeux d'aventure. J'ai aussi découvert un jeu d'avion, je crois que c'est Sky Odyssey. On peut faire des acrobaties, les sensations sont bonnes. Et comme j'apprécie aussi l'avion et la voltige... ■

Propos recueillis par Gia





POUR GAME BOY ADVANCE

DE  
L'ACTION  
3D  
EXPLOSIVE

# DOOM

LE JEU D'ACTION  
LE PLUS CÉLÈBRE  
DE TOUS  
LES TEMPS  
DISPONIBLE  
SUR GAMEBOY  
ADVANCE



Fais tout sauter sur ton passage  
dans les 24 niveaux de Doom™.

Anéantis les créatures infernales  
à l'aide de fusils à plasma,  
mitrailleuses  
et lance-roquettes.

Fais équipe avec un autre joueur  
en mode coopératif  
ou connecte jusqu'à 4 joueurs  
dans un ultime match à mort.

David Palmer  
Productions

GAME BOY ADVANCE

DÉCONSEILLÉ  
aux moins de

12  
ANS

Official  
Nintendo  
Seal of Quality

id

ACTIVISION

©1993-2004 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Licensee. Developed by David A. Palmer Productions, Inc. The Id Software logo and the Id Software name are either registered trademarks or trademarks of Id Software, Inc. in the United States and/or other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Game Boy Advance and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © Nintendo. The ratings logo is a trademark of the Interactive Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners.

idsoftware.com

activision.com



## CHAMPIONS

### ■ XBOX ET GC À LA BOURRE.

Ces deux consoles devaient sortir respectivement les ■ 5 novembre 2001 aux USA. Eh bien, elles seront toutes les deux en retard ! Microsoft ■ préféré la date du 15 novembre, ■ Nintendo a opté pour ■ 18 du même mois. Ce qui place maintenant la sortie de la Xbox avant celle de la Game Cube aux États-Unis. Microsoft prendra donc un léger avantage sur Nintendo. La bataille promet d'être rude.

■ **QUIKSILVER.** La marque préférée de Switch a signé un accord avec Activision pour sa gamme de jeux extrêmes Q2. Celui-ci concernera notamment les jeux de sport mettant en vedette Tony Hawk et Kelly Slater, par exemple. Pour ceux qui ne la connaissent pas, Quiksilver fait partie des marques cultes des sportifs branchés. Cette société est spécialisée dans les vêtements, le matériel et les accessoires de snowboard ■ de surf.



■ **JORDAN.** Quand il culminait au sommet de sa gloire, Michael Jordan se faisait rare dans les jeux vidéo, tout simplement à cause d'une histoire de licence. Maintenant qu'il est à la retraite, ce champion de basket américain pourrait bien faire partie des joueurs disponibles dans NBA 2k2 de Sega ! Les fans de cette star pourront enfin incarner ce basketteur mythique. Prévu sur Dreamcast en octobre 2001 aux USA. Les versions PlayStation 2 ■ Game Cube, elles, arriveront courant 2002.

PARAPPA THE RAPPER 2

## MC Noodles



La vague des jeux musicaux est loin d'être terminée. Voici enfin le retour du premier titre du genre, celui à l'origine de l'engouement qui s'en est suivi.



Décembre

Malgré ce qu'on pourrait croire, Um Jammer Lammy, sorti sur PlayStation en décembre 1999 (testé dans C+ 95 - 85 %), n'était pas la suite du premier Parappa the Rapper. C'est ce qu'on pourrait appeler un « cross-over », c'est-à-dire un autre titre qui exploiterait un principe équivalent, avec quelques clins d'œil au jeu original (par exemple, dans le cas de séries télé, *Angel* est une série cross-over de *Buffy contre les vampires*). En effet, dans Um Jammer Lammy, ce rappeur de Parappa n'apparaissait qu'après un certain temps, la vedette étant Lammy, la guitariste.

### Punch Kick !

Il n'y a donc aucun doute sur Parappa The Rapper 2. Ce jeu est bien la digne suite du jeu sorti sur PlayStation en septembre 1997 (testé dans C+ 68 - 90 %). Quatre ans se sont écoulés, mais le principe n'a pas vraiment évolué. Sur de la musique hip-hop, funk, hard, et même tendance

pop suave à la Barry White, il faudra appuyer sur ■ bon bouton au bon moment, en respectant le tempo.

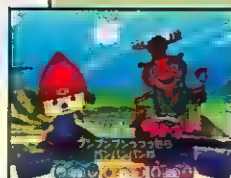
Cela paraît simple, mais il faut un minimum de coordination et de sens du rythme pour y arriver. Il y a tout de même quelques améliorations dans l'affichage des touches à enfoncer, et surtout, le jeu est devenu beaucoup plus abordable. La difficulté s'adapte en fonction des performances de chacun, et il est plus facile de rattraper une mauvaise note grâce à des petites séances de repêchage.

### Belle bande de nouilles

À part cela, le scénario est toujours aussi débile. L'histoire commence sur la victoire de Parappa à un jeu concours. Il ■ gagné le droit de manger gratuitement des nouilles pour le reste de sa vie. Heureux dans un premier temps, notre rappeur ne s'attendait pas à en



bouffer tout le temps, y compris dans les hamburgers ! La suite de l'histoire est aussi gratinée (hummm, les nouilles au gratin !...), faisant la part belle au délire pipi-caca. En prime, Lammy est même présente en tant que guest-star. Reste enfin à savoir si le public français adhèrera à cet esprit farfelu. En tout cas, quelques membres de la rédaction ont déjà été gravement atteints par le virus Parappa. ■





# L'entraînement a commencé sur



TU  
VEUX  
M'ATTRAPER?

TÉLÉ  
POCHE

## Venez attraper Celebi lors du

### "LE RENDEZ-VOUS DES ENFANTS"

Le Salon Grand public

#### OÙ?

Parc Floral de Paris  
Bois de Vincennes

#### QUAND?

Du 31 octobre au 4 novembre  
de 10 à 18h30

#### QUOI?

**N'oubliez surtout pas vos cartouches :** Nintendo vous donne Celebi sur vos cartouches Or & Argent.

**Pokémon Stadium 2 :** Découvrez Celebi et les 250 Pokémon en 3D sur Nintendo 64.

**Matchs qualificatifs :** Présélection des 64 finalistes sur Pokémon Stadium 2.

**Devenez Distributeur Officiel :** Les 64 sélectionnés gagnent Pokémon version Cristal.

**Recevez des cadeaux !** Posters, stickers, bonbons ...

Pour tout savoir sur le Pokémon Celebi Tour

[www.pokemon.tm.fr](http://www.pokemon.tm.fr)

ou 08 92 68 77 55 (2,21 €/0,34 TTC la minute)

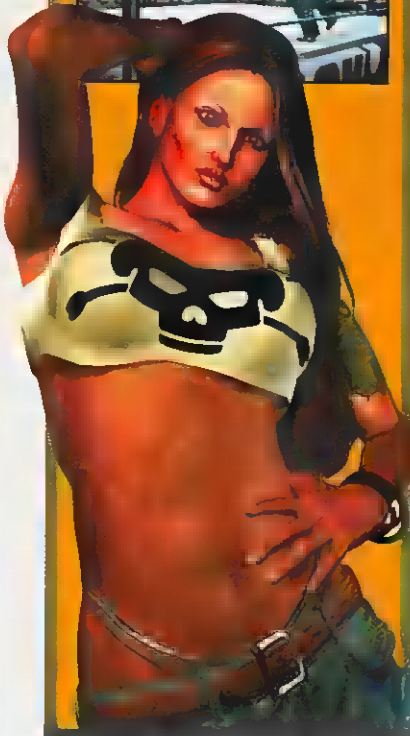


Nintendo®



## CATCH

■ **WWF SMACKDOWN.** En général, on zappe sur les jeux de catch. En effet, les Américains et les Anglais en sont friands, mais en France, le genre n'a pas encore trouvé beaucoup d'amateurs. Donc, si on daigne vous parler de WWF Smackdown, c'est parce qu'il propose enfin quelques petites nouveautés. Graphiquement, le résultat est correct. On peut y jouer jusqu'à six catcheurs sur le ring, dans une cage, et avec un arbitre pas très orthodoxe. Et puis surtout, il y a enfin des filles !



## BURN OUT

# Smoke him !

Conduire dans des agglomérations, fondu dans la circulation quotidienne, voilà une situation des plus courantes dans notre vie de citadin. Mais ne vous y fiez pas, Burn Out est bien loin de la simulation d'embouteillages !



Décembre

Avec un titre comme ça, attendez-vous à un jeu de course plutôt bourrin, et, effectivement, on n'a pas le temps de s'ennuyer dans Burn Out, ni même de se gratter le nez. Parce que ça va vite, très vite, et dès les

premières minutes de jeu. Pour se faire la main, on commence par une petite mini, pour finir sur un clone de la Viper GTS et des pick-up, le tout sur de la musique cool et mélodieuse. Le choix de la bande sonore paraît, de prime abord, étonnant, mais elle colle plutôt bien aux escapades.



## Crash à bâbord

Sur les routes ensoleillées américaines, vous pourrez conduire à toute berzingue sur les autoroutes ou les routes en bord de mer. Mais attention à ne pas vous laisser distraire, car la moindre inattention vous mène tout droit à l'accident. Et, contrairement à d'habitude, le choc ne vous laissera pas indifférent. La violence de la collision risquera même de vous faire sursauter de frayeur. Les voitures se rentrent dedans avec une brutalité extrême ! Les carrosseries se déforment, les débris de verre giclent, les roues quittent le sol, les tonneaux se succèdent. À côté, les crashes du film The Fast and the Furious paraissent être de la rigolade.

## Plus vite à tribord

En prime, vos exploits seront montrés sous différents angles de caméra, au ralenti, avec un petit effet de flou sympa (ce qu'on appelle techniquement de la « motion blur »). Mais ne pensez pas que Burn Out soit une célébration des accidents de la route. Au contraire : le véritable challenge est de les éviter, en conduisant comme un dieu, slalomant entre les voitures, frôlant les camions et longeant avec finesse les bandes d'arrêt d'urgence. Et si vous avez assez de cran pour vous aventurer sur les routes à contresens, vous gagnerez du boost. Ce qui vous permettra de brûler le bitume encore plus vite !





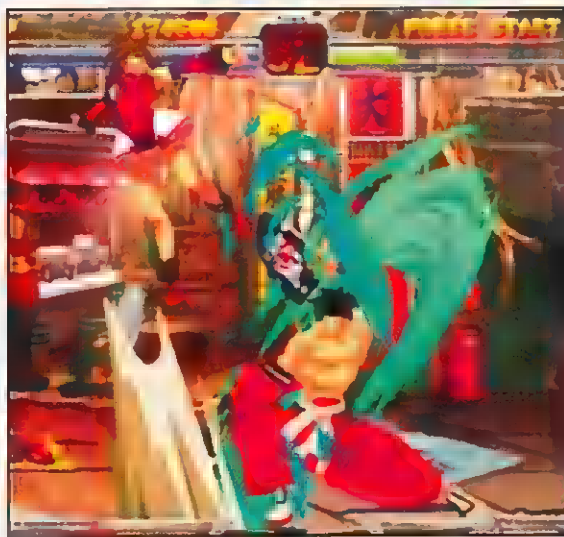
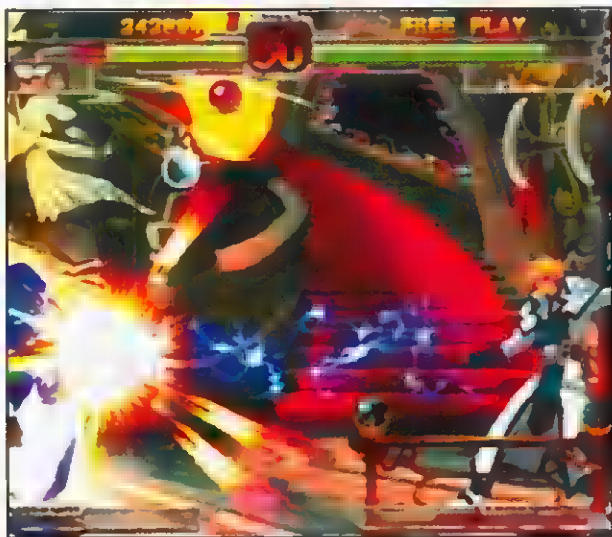
# Jeu, set et slash !



Décembre

La PS2 n'a pas encore trouvé de jeu de baston 2D à la hauteur. Guilty Gear X pourrait bien être un prétendant sérieux pour ce titre. Avec un graphisme flamboyant et détaillé, ce titre est un véritable régal pour les yeux. Les couleurs très vives se mélangent

sans agresser les yeux, et l'ensemble bouge de façon fluide. La jouabilité est plutôt simple, avec des coups à la Street Fighter. Il y a bien sûr des super coups, mais l'accent a été mis sur les combos. Les experts pourront donc se perfectionner sur les nombreux enchaînements, car les possibilités sont nombreuses.



STUNTMAN

# Cascadeurs en vedette



Décembre

De la part des créateurs de Driver, on peut s'attendre à une belle explosion. Comme Burn Out, il s'agit d'un jeu de course hors norme, avec plein d'accidents et de courses poursuites dans la ville. Mais cette fois-ci, Stuntman vous met dans la peau d'un cascadeur professionnel, dont le but est de réaliser les

figures demandées, avec brio. Si vous assurez, votre réputation montera progressivement. En fonction de votre cote, les offres d'emploi sur des tournages de plus en plus prestigieux se bousculeront au portillon. Vos obligations professionnelles vous donneront l'occasion de voyager. Vous visiterez l'Égypte, la



Thaïlande, Londres et même Monaco.

Reste à voir si

vous serez à la hauteur.



## AQUA

■ **ECCO.** Parce qu'on adore les dauphins ■ la mer, et parce qu'on adore aussi Sega, cela nous donne deux bonnes raisons pour vous parler de la prochaine virée de Ecco le dauphin sur PlayStation 2. Intitulé The Defender of the future, cette version PlayStation 2 est une adaptation améliorée de la version Dreamcast sortie en juin 2000 (testé dans C+ 101 - 95%). Les indications et les éléments seront plus clairs ■ les énigmes ont été simplifiées. Enfin, la 3D, les scènes cinématiques ■ les bruitages ont été revisités.





## A l'école des sorciers

### HORREURS

■ **ALONE.** La fierté française Alone in the Dark pourrait bien trouver une adaptation cinématographique. En effet, le studio américain Dimension Films en a acheté les droits. Nous ne savons pas encore qui le réalisera, ni qui jouera dedans.

■ **SILENT HILL.** Silent Hill 2 inspire un restaurant de Tokyo, situé dans le quartier de Ginza. Qui l'eût cru ? Un des jeux les plus glaques de l'histoire des jeux vidéo fournit au restaurant Alcatraz A.D. le thème de sa décoration et de l'uniforme des serveurs... Il y a même des animations organisées lors de soirées tardives, avec, comme prix, le jeu. Enfin, il faut quand même avoir l'estomac bien accroché pour supporter cela... Comme quoi, les Japonais ont bon appétit.

■ **JET SET.** Sega USA organise un vaste concours de graphes pour Jet Set Radio Future sur Xbox. Sega sélectionnera les meilleures œuvres, et les gagnants pourront admirer leur création intégrée dans le jeu, quand les personnages iront tagger les murs de la ville. Malheureusement, seuls les résidents américains pourront y participer. Cela se passera par courrier électronique. Pour en savoir plus : [www.sega.com](http://www.sega.com)

■ **MILLIONNAIRE JUNIOR.** Même les gamins auront droit à leur Qui veut gagner des millions ? Même eux pourront se farcir les questions de Jean-Pierre Foucault, adaptées à leur niveau de connaissances. Eh oui, c'est Eidos qui a eu la merveilleuse idée de cette variante ciblée 8-14 ans. Sortie sur PlayStation en novembre 2001.



Novembre

Harry Potter n'est pas un gamin comme les autres. À son âge, il devrait jouer à Pokémon avec les autres enfants dans les cours de récré, mais voilà, il n'est pas comme nous, gens ordinaires. Élevé par un tonton et une tata pas sympas, Harry a passé les premières années de son existence séquestré, sans goûter aux joies de l'enfance. Le jour de ses onze ans, sa vie va prendre un tournant décisif. Il va découvrir Poudlard,

une école de sorciers, où il se sent enfin à sa place. Notre bonhomme, très doué en sorcellerie, se retrouvera embarqué dans des aventures fantastiques et rocambolesques. C'est ainsi que commence le premier roman de la série. Si le ton s'adresse aux enfants, cette histoire passionnante a aussi conquis les plus grands. Ce qui a installé Harry Potter comme un des plus grands succès littéraires de ces dernières années.

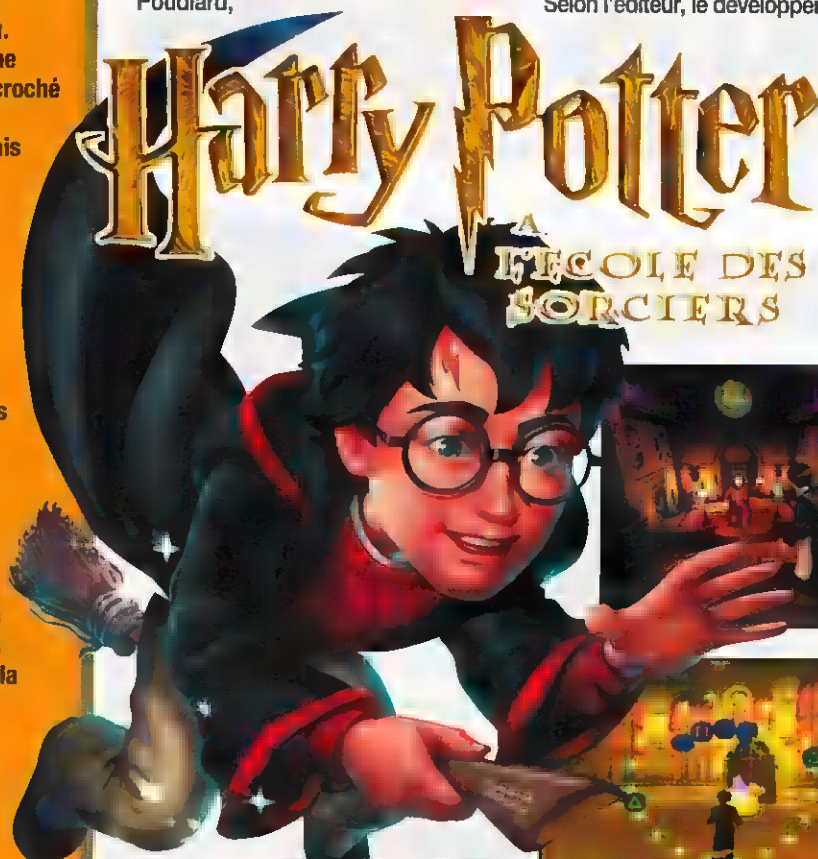
### Un livre, un jeu

La série de jeux adaptés des romans reprendra donc cette intrigue, en restant le plus fidèle possible au texte. Selon l'éditeur, le développement des

jeux a été étroitement suivi par l'auteur, Joanne Kathleen Rowling (qui planche actuellement sur le tome V). Les premiers épisodes en jeu vidéo qui paraîtront sur PlayStation, GBA et GBC, s'inspireront du premier tome de la série, Harry Potter à l'école des sorciers. Les seconds seront consacrés au deuxième tome de la série, et ainsi de suite. Electronic Arts a signé un contrat d'exploitation de la licence pendant quatre ans, et donc, pour un épisode par an correspondant à chaque livre. Le coup d'envoi est prévu pour le 16 novembre 2001 en France, c'est-à-dire le jour même de la sortie du film aux États-Unis. Electronic Arts a voulu une date de sortie mondiale (en France, le film ne sortira qu'en décembre).

### Quatre livres en tout

Ces jeux sont destinés avant tout aux enfants, principaux lecteurs des romans. Mais rien n'empêchera les plus grands d'apprécier le titre ! Tous les fans retrouveront avec plaisir l'univers des livres. Dans les jeux, Harry devra se sortir de situations diverses, grâce à ses sortilèges, et grâce à l'aide de ses amis. La version PlayStation s'apparentera à un jeu d'action-aventure en 3D, un peu sur le principe de Rayman 2. La version Gameboy Advance ressemblera à un Zelda. Enfin, la version Gameboy Color sera un jeu d'aventure avec des combats au tour à tour. Et ce n'est pas fini ! Rendez-vous dans les prochains épisodes qui s'intituleront Harry Potter et la Chambre des secrets, Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban, et Harry Potter et la Coupe de feu. ■





De temps en temps  
pensez quand même à l'éteindre...

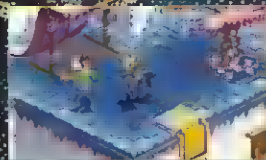
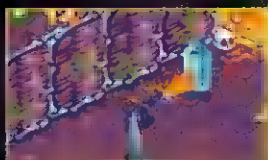


Sortie : novembre 2001

Maintenant qu'il est arrivé sur GameBoy™ Advance, avec plus de 20 nouveaux niveaux de jeux et des mondes entièrement en 3D, Spyro votre dragon préféré, fait feu de tout bois partout où vous l'emmenez. Au fait, les pompiers, c'est le 18...




UNIVERSAL INTERACTIVE  
[www.universalinteractive.com](http://www.universalinteractive.com)



GAME BOY ADVANCE™



"Spyro: Season of Ice" © 2001, Universal Interactive Studios, Inc. Spyro et tous les personnages cités sont ™ et © d'Universal Interactive Studios, Inc. Tous droits réservés. NINTENDO®, GAME BOY™, GAME BOY ADVANCE™ et  sont des marques déposées de NINTENDO CO., LTD.



## Attention, génie !

### MANGAS



■ **SEN TO CHIHRO NO KAMIKAKUSHI.** Ce nouveau film d'animation raconte l'histoire d'une jeune fille de 10 ans portant le nom de Chihiro. Lors d'un voyage, ses parents sont transformés en cochon par une méchante sorcière. Pour tenter de les sauver, elle devra voyager dans le monde des esprits. Ce film, Miyazaki y tient plus que tout autre. C'est pour lui un thème encore inexploité : « Nous avons fait *Totoro*, qui était pour de jeunes enfants, *Laputa*, où un garçon part pour une longue quête, et *Kiki Delivery Service*, où une adolescente apprend à vivre seule. Nous n'avons jamais fait de film sur une fille de 10 ans qui se trouve dans la première phase de son adolescence ». Espérons que ce long-métrage ne débarquera pas en France trop longtemps après sa sortie japonaise, comme ce fut le cas pour *Totoro* (10 ans !) et *Mononoké* (3 ans !).



Considéré comme le Walt Disney japonais, Hayao Miyazaki nous a fait rêver avec des œuvres telles que *Mon voisin Totoro*, *Porco Rosso* ou encore *Princesse Mononoké*. Sa dernière création, *Sen To Chihiro no Kamikakushi* – *Spirited Away* (« Enlevée par les Esprits »), avec ses 16 millions d'entrées, est en passe de battre *Titanic*, fort de 16,8 millions au pays du Soleil-Levant. En hommage au maître Miyazaki, Consoles+ vous offre une rubrique Mangas entièrement consacrée à son œuvre.

C'est en 1941, à Tokyo, que naît Hayao Miyazaki. D'une famille aisée, le jeune Hayao est entouré d'un père – Katsuji – qui s'occupe de sa compagnie d'aviation, de sa mère, une femme cultivée et stricte à la fois, et de ses trois frères Shirou, Yukata et Arata. Son enfance est à la fois tranquille et douloureuse. Durant plusieurs années, sa mère est atteinte de tuberculose (*Mon voisin Totoro* y fait d'ailleurs allusion de manière détournée). Malgré ses déboires, il excelle dans les études et finit par obtenir, en 1963, un diplôme en économie et en sciences politiques. Rien à voir donc avec sa voie future.

### Débuts prometteurs

Dès l'année suivante, il entre au studio Toei Douga. Depuis longtemps, il s'intéresse de près à la culture américaine, et notamment à Disney. Grâce à ses talents de dessinateur et à son imagination débordante dans la création d'histoires, il se fait très vite remarquer, et, un an plus tard, il travaille avec Takahata – qui

deviendra son ami – sur un projet qui demeure comme une référence de l'anime au Japon : *The Prince Of The Sun*. Le travail est dur, mais ces deux compères se promettent de terminer l'œuvre ensemble. C'est chose faite en 1968. À partir de là, Hayao Miyazaki et Isao Takahata deviennent inséparables. C'est également à cette époque que Miyazaki rencontre celle qui deviendra sa femme : Akemi, qui collabore également à la création de *Prince Of The Sun*.

### Changement de cap

En 1971, après la naissance de son deuxième enfant, Hayao quitte Toei Douga pour rejoindre son meilleur ami Takahata. Après quelques déboires, il s'exile pour la Suisse. C'est là, dans le calme et au milieu de la nature, qu'il trouve l'inspiration et crée *Heidi*, son premier grand succès. Il continuera par la suite à œuvrer dans la création d'animes destinés à la télévision. Dès son retour au Japon, en 1980, il grimpe les échelons pour devenir responsable des nouveaux films

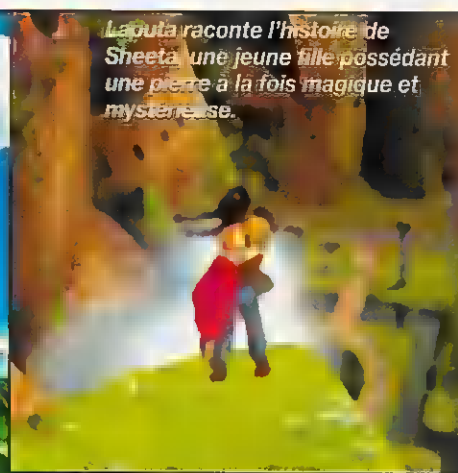
d'animation chez Telecom. Cette même année, il signe sa première série animée : *Lupin III*. Quatre années passent, et il obtient ses lettres de noblesse grâce à son manga *Nausicaä de la vallée du vent*. Une œuvre magistrale, dans laquelle on trouve tous les thèmes récurrents du style Miyazaki.

### Vers le succès

Ce succès assez inattendu pousse l'auteur à voler de ses propres ailes. C'est ainsi qu'il crée avec Isao Takahata son propre studio : les Studios Ghibli. C'est l'occasion pour lui de donner naissance à un nouveau long-métrage d'animation, *Laputa : Castle In The Sky*, qui sort quelque temps plus tard... Depuis *Porco Rosso*, son chef-d'œuvre suivant, chacune de ses créations a reçu un excellent accueil, aussi bien de la part des critiques que du public. Hayao Miyazaki est, et restera, l'un des plus grands créateurs d'animes de tous les temps. Regarder une seule de ses œuvres suffit pour s'en rendre compte. ■



Kiki narre le quotidien d'une jeune fille vivant dans le village de Karikiya, village dans lequel il ne fait pas toujours beau temps.



Laputa raconte l'histoire de Sheeta, une jeune fille possédant une pierre à la fois magique et mystérieuse.

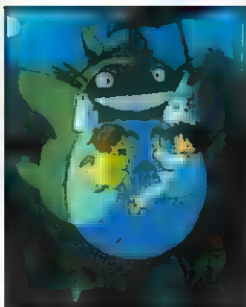


Hayao Miyazaki, le Walt Disney japonais.



# Drôle et touchant

Deux jeunes filles quittent la ville avec leur père pour une petite bourgade de campagne, proche de l'hôpital où se trouve la mère de la famille très malade. Dans ce lieu, Mei et Satsuki l'aînée feront de drôles de rencontres, dont Totoro, l'esprit de la forêt. Avec ce personnage, les deux sœurs vivront de folles aventures et



oublieront de ce fait leurs soucis. Dans ce film, Miyazaki franchit constamment la frontière qui sépare le rêve de la réalité, jusqu'à faire douter le spectateur : sommes-nous dans le rêve ou le réel ?... Le merveilleux du scénario est soutenu par un design excellent, aussi bien pour les personnages que pour les décors qui sont une vraie bouffée d'air pur. Enfin, difficile de ne pas parler de



la musique qui est simplement magnifique. Le thème principal, récurrent

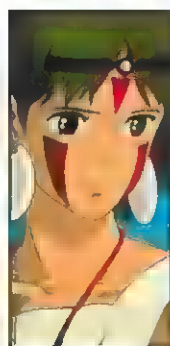
tout au long du film, a la particularité de redonner le sourire et met de bonne humeur. Le film d'un authentique poète. À voir absolument... ■

TF1 Vidéo

Intérêt : ★★★★★

## PRINCESSE MONONOKÉ

# Une action soutenue



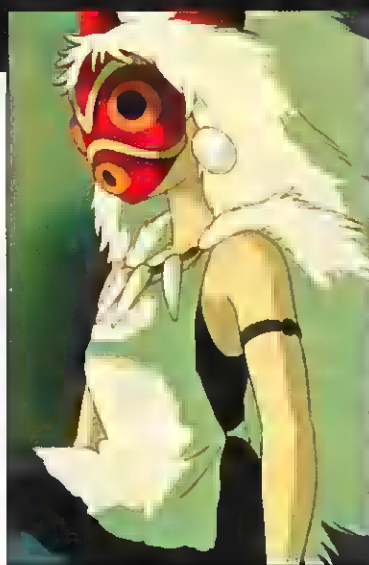
L'histoire de Mononoké se déroule au Japon à l'époque médiévale. Ce film raconte la lutte qui oppose les hommes aux animaux. Mononoké est une jeune femme élevée par les

animaux qui se retrouve de ce fait en plein dilemme. Aidée de ses petits compagnons, elle va devoir lutter contre les humains. Cependant,

durant la bataille, elle fera la rencontre d'Ashitaka, un jeune homme maudit. Ici, Miyazaki exploite un thème qu'il affectionne : la nature. Dans ce long-métrage, le message est clair : l'homme ne respecte pas l'écosystème qui l'entoure. Par la même occasion, il dénonce la guerre, prône la tolérance et nous fait réaliser à quel point la vie est importante. Mononoké est l'une de ses œuvres magistrales qui ont rendu Miyazaki célèbre partout dans le monde. ■

TF1 Vidéo

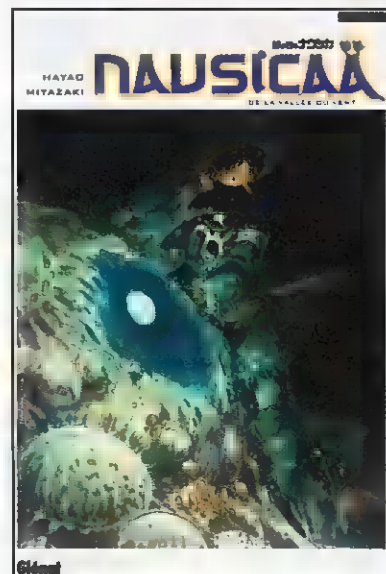
Intérêt : ★★★★★



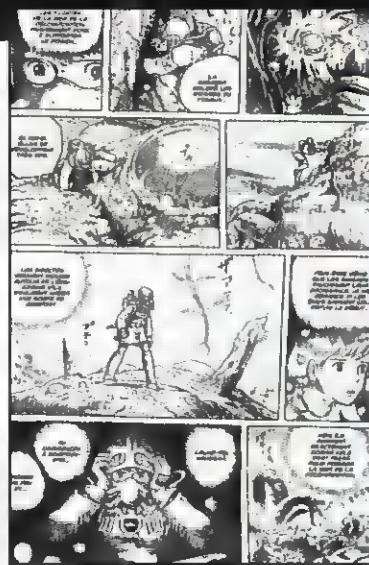
## NAUSICAÄ DE LA VALLÉE DU VENT

# Le vent nous portera...

Nausicaä est une des œuvres les plus importantes de Miyazaki. Il lui a fallu pas moins de 13 ans de travail



pour en venir à bout. Publié pour la première fois en 1982 dans le magazine Animage, ce manga conte l'histoire d'une jeune fille luttant pour la survie de son peuple. En effet, la civilisation, éprise de gigantisme industriel, n'a fait que ravager la planète, ce qui a provoqué la colère de la nature. Au cours de la « Guerre des Sept jours », les cités humaines sont détruites et la surface de la Terre est à présent recouverte par un désert. Jamais le message n'a été aussi clair dans un manga : il dénonce, à sa manière, la bêtise de l'homme irrespectueux du monde qui l'entoure. La technologie et la pollution sont également montrées du doigt. Plus que jamais, Miyazaki prône le respect de la nature. L'auteur ne fait également pas de cadeau à la religion (un thème qui



est d'actualité). Dans le tome 5 qui vient de sortir, on assiste à la migration des Ômus. Une grande bataille se prépare. ■

Glénat

Intérêt : ★★★★★

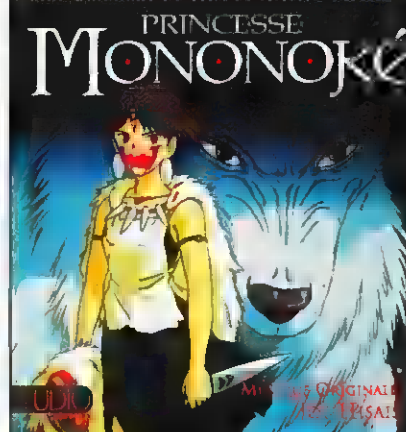
## MANGAS

■ **JOE HISAICHI.** Difficile de parler de Miyazaki sans évoquer le nom de Joe Hisaishi. Ce Japonais, né en 1950, a étudié la musique au Kunitachi college de musique. Depuis *Nausicaä*, il compose toutes les musiques des films de Miyazaki et réussit toujours à capter le message de son ami Hayao.



■ **BOF.** La bande originale de *Princesse Mononoké* est disponible dans les points de vente habituels. Vous y retrouverez tous les thèmes du film. Comme de bien entendu, ils sont tous l'œuvre de Joe Hisaishi.

BANDE ORIGINALE DU FILM DE HAYAO MIYAZAKI



■ **MUSÉE.** Au Japon, Miyazaki vient de mettre en place un musée du dessin animé dont l'ouverture est prévue pour le 1<sup>er</sup> octobre. On pourra y découvrir l'histoire de la japanimation, notamment celle des studios des années 50.

Bien sûr, une large place sera faite aux créations du maître. Pour éviter tout problème, les entrées seront fixées à 2400 personnes par jour.



## STARS

■ **PS2 ÉCOLO.** Après avoir baissé son prix, Sony baisse la consommation d'énergie de la PS2. Les nouveaux modèles de la console ont été conçus pour utiliser 20 % d'électricité en moins. Sony a aussi augmenté le nombre de composants recyclables dans ses machines. La marque japonaise deviendrait-elle écolo ?

■ **100 % STAR.** Les jeux de gestion, on en connaît déjà un paquet : foot, parc d'attractions, hôpital, etc. Mais entrer dans la peau du manager d'un groupe de zique, on n'en avait pas encore eu l'occasion ! C'est pourtant ce que vous propose 100 % Star, une idée originale d'Eidos. L'avenir de vos chouchous ne dépendra que de votre talent d'impresario. À vous d'en faire des vedettes internationales, en partant de zéro. Sortie en décembre sur PSone.

■ **MGS2.** Metal Gear Solid ■ sortira sur PS2 au Japon avant la fin de l'année, ■■ comme pour le premier épisode sur PlayStation, les Japonais auront droit à une version collector : le Premium Package. Pour un prix de 9800 yens (environ 580 F, soit 88,56 euros), le paquet comprendra un livret de 72 pages, un DVD de 100 minutes avec un making-of, une figurine du héros en métal, et bien sûr, le jeu en version japonaise. La date de sortie du Premium Package est prévue pour le 29 novembre 2001. Espérons que Konami France pense aussi aux joueurs français !



## TARZAN FREERIDE

# L'homme singe qui glisse

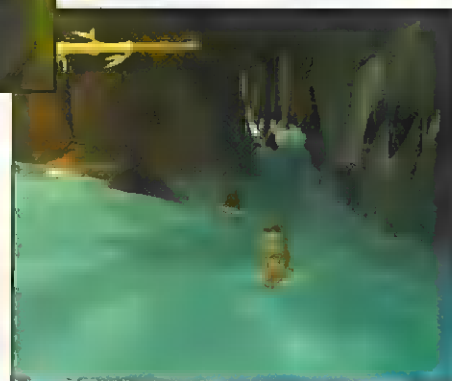


Décembre

Avec ses dreadlocks, on pourrait croire que Tarzan a de fortes dispositions baba-cool et qu'il fait la sieste en écoutant du reggae. Eh

bien non ! Tarzan est un gars de l'extrême. Il surfe, il fait du saut à l'élastique, il grinde sur les branches de la forêt, il fait du ski nautique (ou plus précisément, du bare-foot)... Bref, Tarzan pratique des sports à la mode des rebelles dans ce jeu de plates-formes-aventure, en 3D-2D (comme dans Klonoa). Les occasions ne manqueront pas d'illustrer ses aptitudes physiques. Avec la jungle pour décor, notre homme-singe

pourra aussi relever les challenges de son ami Terk, qui ■ toujours le chic pour se fourrer dans des situations délicates. ■



## ALEXANDRA LEDERMANN EQUITATION PASSION 2

# Le cheval, c'est mon dada



Décembre

Ce jeu, qui nous avait déjà surpris l'année dernière, nous revient dans une suite au graphisme amélioré. Cette

fois-ci, vous pourrez participer à des épreuves d'équitation mieux réalisées. Vous dresserez votre cheval selon votre tempérament et vous vous préparerez au championnat. Sauts d'obstacles, exercices de pas, entraînement, tout a été pensé pour les vrais cow-boys de la vraie vie. Sauf que là, vous

n'aurez pas à nettoyer le crottin ni à clouer les fers sur les sabots de vos bêtes. Enfin, peut-être virtuellement... ■





# SPY HUNTER



**Devenez agent secret et combattez le Crime Organisé !**

*Votre arme : l'Intercepteur G-6155, une voiture de course équipée d'armes ultra-perfectionnées et pouvant se transformer en bateau, moto ou jet ski.*

PlayStation 2

**MIDWAY**  
www.midway.com

www.ubisoft.fr

PARCS, TRUCS & BOLLÉ  
08 92 70 50  
3615 UBI SOFT

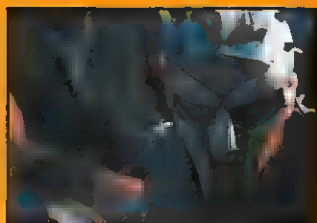
Ubi Soft



■ **STAR WARS EPISODE II.** En marge de la sortie du premier épisode en DVD, George Lucas vient d'annoncer le titre du prochain épisode de *Guerre des Étoiles*: *Star Wars Episode II, l'Attaque des clones*. La sortie aux États-Unis est prévue durant l'été 2002. Dans l'épisode IV (sorti en 1977), Ben Obiwan faisait déjà référence à la guerre des clones! Par ailleurs, le scénario de l'épisode III serait déjà écrit mais le tournage ne débiterait pas avant 2003.

■ **GLADIATOR.** Maximus, un général de l'armée de César, échappe à une conspiration. Vendu comme esclave, il devient gladiateur, il doit se battre pour survivre. L'arène sera alors le lieu où il assouvit sa vengeance. Quelques mois après la version collector, *Gladiator* ressort en version «light». Moins chère donc, mais allégée d'un DVD. Universal, 2 h 29.

★★★★



■ **MISERY.** Paul Sheldon (James Caan), un écrivain célèbre, est victime d'un grave accident de route. Il est sauvé par une étrange infirmière (Kathy Bates) qui le ramène et le soigne chez elle. Rapidement, la vie du romancier devient un enfer... Adapté de l'œuvre de Stephen King, *Misery* propose des scènes cultes et terriblement violentes. À voir! Fox Pathé Europa, 1 h 43.

★★★★

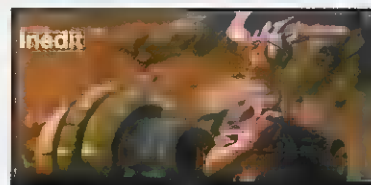
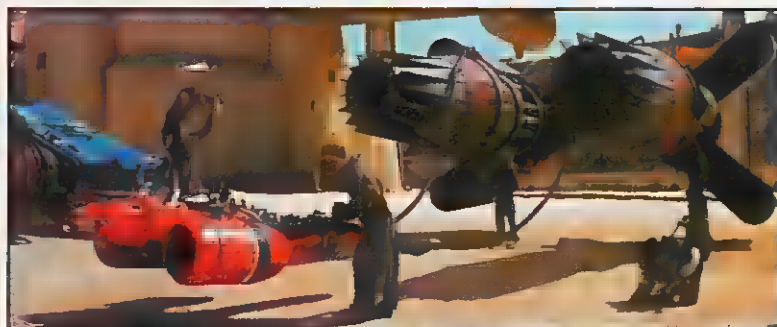


STAR WARS EPISODE 1 - LA MENACE FANTÔME

## La saga continue

Il y a longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Les fans l'attendaient depuis longtemps, George Lucas l'a fait: *Star Wars* sort enfin en DVD. Mieux, en double DVD! Le film sur le premier DVD et plus de six heures de bonus sur l'autre! Ne nous attardons pas sur l'histoire du film, chacun d'entre nous la connaît déjà, et intéressons-nous plutôt au contenu du DVD bonus. Outre le *making of* du film (66 minutes), Lucas nous offre pas moins de cinq documentaires sur les effets spéciaux et spatiaux, un clip musical, différentes bandes annonces, une centaine de photos du tournage mais surtout,

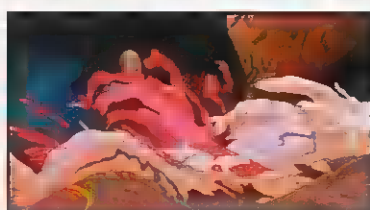
accrochez-vous, pas moins de sept scènes coupées au montage, inédites donc. La plus impressionnante étant très certainement l'intégralité de la course de Pod avec la présentation de chacun des concurrents. On trouve également de petites scènes de 50 secondes à 3 minutes bourrées d'images de synthèse, dont la bagarre entre Anakin et Greedo. Greedo, pour mémoire, est présent dans l'épisode IV et se fait descendre par Han Solo dans le bar glauque de Mos Eisley. À elles seules, ces scènes inédites justifient l'achat de ce double DVD. ■



AKIRA - ÉDITION SPÉCIALE

## Yamamoto Kadératé

2019. Dans l'univers apocalyptique d'un Tokyo ravagé par une guerre atomique, Kaneda et sa bande d'amis se disputent à moto leur territoire contre différents clans. Lors d'un affrontement, Tetsuo, un ami de Kaneda, est victime d'un bien étrange accident. Les militaires interviennent et évacuent le jeune homme qui servira de cobaye pour le projet Akira. Adapté du manga éponyme de Katsuhiro Otomo, *Akira* reste à ce jour l'un des animés les plus réussis du genre. Par la qualité des animations proposées d'une



part, et par son côté esthétique de l'autre. Il a été conçu comme un film et propose des mouvements de «caméra» étonnants. À découvrir ou à redécouvrir. ■

Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	manga
Réalisateur	Katsuhiro Otomo
Acteurs	-
Audio	5.1 THX
Sous-titres	français
Durée	2 h 04
Sortie	disponible
Verdict	★★★

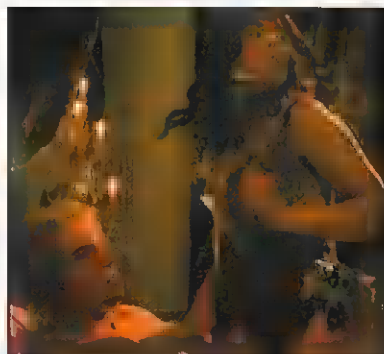
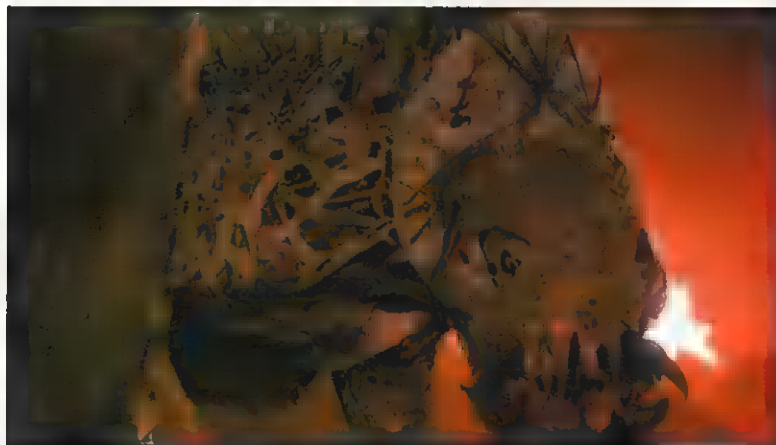


# Une faim de loup

1766. Grégoire de Fronsac (Samuel Le Bihan), accompagné de son ami, mais néanmoins Indien Mohawk, Mani (Mark Dacascos), est délégué par le roi Louis XV afin d'élucider le mystère de la bête. En Gévaudan, en effet, nombreux sont ceux qui ont perdu la vie suite à l'attaque d'un animal aussi féroce que mystérieux. Grégoire de Fronsac fait ainsi la connaissance de Marianne Maurangias (Emilie Duquenne) et de son frère Jean-François (Vincent Cassel), un passionné de grandes chasses en Afrique. Christophe Gans (*Crying Freeman*) retrouve son acteur fétiche, Mark Dacascos, et propose sa propre interprétation de la légende du Gévaudan. Épaulée par de nombreux effets spéciaux de qualité, la bête prend toute sa dimension et on s'immerge dans un film populaire et romanesque, mais aussi très spectaculaire. Notez que cette version DVD est l'intégrale du film, soit 8 minutes supplémentaires par rapport à la version cinéma. ■



<b>Editeur</b>	Studio Canal
<b>Genre</b>	aventure
<b>Réalisateur</b>	Christophe Gans
<b>Acteurs</b>	Samuel Le Bihan, Vincent Cassel, Mark Dacascos, Monica Bellucci...
<b>Audio</b>	DTS 5.1
<b>Sous-titres</b>	français
<b>Durée</b>	2h25
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★★



## LA SQUALE

# Fiction coup de poing

Désirée débarque dans son nouveau lycée de banlieue. Surnommée « la Squale », elle est la fille de Souleymane, un caïd légendaire connu de tous. C'est, pour cette jeune fille, le temps des amours. Elle voit en Toussaint, un petit délinquant, l'homme de sa vie. Mais comme rien n'est jamais simple en amour, cette racaille pense à une

autre fille : Yasmine. La Squale ne compte pas rester là sans rien faire. De prime abord, ce film ne semble guère se démarquer des productions du même genre comme *La Haine* ou *Raï*. Les minutes passent et on commence à sentir de la réflexion. *La Squale* est un film marquant, réaliste jusque dans sa violence. Le tout est accompagné

d'une superbe BO signée Cut Killer, l'un des meilleurs DJ's actuels. Malgré les délais serrés qui ont été fixés pour l'enregistrement (19 jours seulement), il a réussi à capter parfaitement l'univers de *la Squale*. Un personnage brillant et haut en couleurs. ■

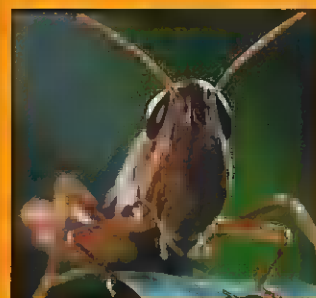
<b>Editeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	drame
<b>Réalisateur</b>	Fabrice Genestiel
<b>Acteurs</b>	Esse Lawson, Tony Mpoudja, Khereddine Ennasri
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1 et DTS
<b>Sous-titres</b>	français, anglais
<b>Durée</b>	1 h 36
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★



# news DVD

■ **MICROCOSMOS.** La vie des insectes comme vous ne l'aviez jamais encore vue. Premier DVD vidéo à être sorti il y a quelques années maintenant, *Microcosmos* ressort aujourd'hui en édition collector en deux DVD : le film, ainsi qu'une foultitude de bonus. *Making of*, histoire des Césars (5 fois récompensé), bandes annonces ■ autres extraits de la bande originale composent les bonus de cette version collector. Éditions Montparnasse, 73 mn (120 mn de bonus).

★★★★



## ■ ANIKI, MON FRÈRE.

Comment un yakuza, fraîchement débarqué à Los Angeles pour retrouver son frère, déclenche une guerre des gangs. Son truc : ne pas faire dans la dentelle. Bain de sang à gogo, violence gratuite et images choc à volonté sont les principales caractéristiques de ce film. À prendre avec des baguettes. TF1 Vidéo, 1 h 49.

★★★





■ **LE PARRAIN, COFFRET COLLECTOR.** Classique parmi les classiques, la série des *Parrain* est une véritable légende du cinéma. Elle ne va pas tarder à en devenir une également sur DVD, grâce à la sortie de ce somptueux coffret de cinq DVD. Il regroupe les trois films de la série (*Le Parrain 2* repose sur 2 DVD) ainsi qu'un cinquième DVD réservé aux différents bonus (3h20). À posséder impérativement. **Paramount, 8h43.**

★★★★



■ **SUPERMAN I ET II.** Seul rescapé de la planète Krypton, un enfant s'écrase avec son vaisseau spatial sur Terre. Ses pouvoirs s'en trouvent décuplés ■ supérieurs à ceux des êtres humains... Christopher Reeve n'a pas toujours été cloué dans son fauteuil roulant, il lui est aussi arrivé d'endosser un costume rouge ■ bleu ■ de voler au secours des innocents. Une bonne adaptation du comics, mais des effets spéciaux, avec l'âge, quelque peu ringards. **Warner Bros, 2h02.**

★★★★



■ **LES SIMPSON SAISON 1.** Le coffret collector de la première saison des *Simpson* (3 DVD, 13 épisodes) est dispo. Humour grinçant à l'appel ■ blagues vaseuses à la pelle. No problemo Omer ! **Fox Pathé Europa.**

★★★★

SEUL AU MONDE

## Kit de survie non fourni

Chuck Noland (Tom Hanks) incarne un cadre modèle chez FedEx dont la vie bascule le jour où son avion se crashe en pleine mer et le rejette sur une île déserte. Il se bat alors pour survivre... Le thème de *Seul*



*au Monde* n'est pas une première dans l'histoire du cinéma et l'intérêt du film ne tient en fait qu'à la magnifique interprétation de Tom Hanks. L'acteur n'a d'ailleurs pas hésité à perdre plusieurs dizaines

de kilos entre le début et la fin du tournage pour offrir à son personnage le plus de crédibilité possible. Et de ce côté-là, c'est parfaitement réussi. Amateurs d'action et de cascades en tout genre, passez votre chemin. ■

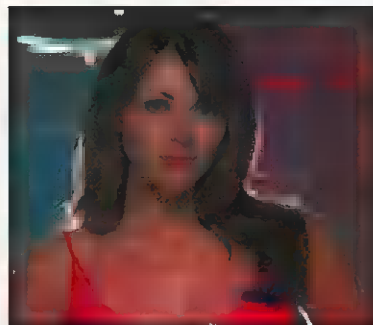
<b>Editeur</b>	Dreamworks
<b>Genre</b>	réflexion
<b>Réalisateur</b>	Robert Zemeckis
<b>Acteurs</b>	Tom Hanks
<b>Audio</b>	5.1 Dolby Digital
<b>Sous-titre</b>	français, anglais
<b>Durée</b>	2h18
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★



ENDIABLE

## A Hurley de rire

Comme tous les Américains, Elliot Richards (Brendan Fraser) aime ■ base-ball, le billard, la Bud et les glaces à la vanille. Mais voilà, notre



ami est aussi un peu nigaud. Un soir, dans un bar, il se fait repousser par la ravissante Alison Gardner. Il accepte alors de vendre son âme au diable, sous les traits de la très sexy Elisabeth Hurley, en échange de sept vœux. Notre nigaud va ainsi camper successivement différents personnages, tantôt baron de la drogue colombien, grand sentimental ou même basketteur professionnel. S'enchaînent alors un nombre incalculable de situations burlesques et bien senties. Une comédie diabolique et franchement marrante. ■

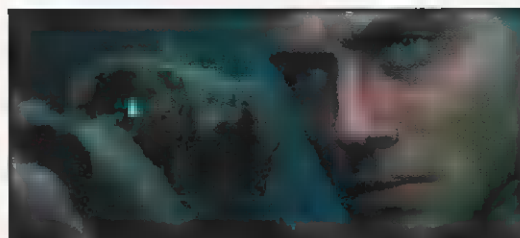
<b>Editeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	comédie
<b>Réalisateur</b>	Harold Ramis
<b>Acteurs</b>	Brendan Fraser, Elisabeth Hurley, Frances O'Connor
<b>Audio</b>	5.1 Dolby Digital
<b>Sous-titre</b>	français, anglais, grec, hollandais
<b>Durée</b>	89 mn
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★



STALINGRAD

## Sniper Alley

Automne 1942, la Seconde Guerre mondiale bat son plein. Stalingrad semble être le dernier rempart à la domination nazie. Les Russes ont besoin de retrouver motivation et courage. Ainsi naît la légende de Vassili (Jude Law), tireur d'élite à l'efficacité redoutable. Considéré comme un modèle, il fait frémir l'ennemi. Pour l'empêcher de nuire d'avantage, l'état-major envoie son meilleur tireur : le major König (Ed



Harris). À Stalingrad vont s'affronter deux nations, mais également deux hommes, snipers de leur état. Sur fond historique, Annaud nous livre sa vision d'un fait authentique. Avec un réalisme rare, il arrive à mêler subtilement film de guerre,

western (le duel) et histoire d'amour : « difficile de classer ce film dans une seule catégorie ». La version DVD regorge de bonus (dont un documentaire d'époque ressorti spécialement pour

<b>Editeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	western guerrier
<b>Réalisateur</b>	Jean-Jacques Annaud
<b>Acteurs</b>	Jude Law, Joseph Fiennes, Ed Harris
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1 ■ DTS
<b>Sous-titre</b>	français
<b>Durée</b>	2h00
<b>Sortie</b>	24 novembre
<b>Verdict</b>	★★★

l'occasion). Le DVD est d'ailleurs un support que le réalisateur apprécie fortement : « Les possibilités sont immenses et la qualité n'est pas comparable avec la VHS ». Stalingrad est en tout point excellent : une musique envoûtante, des décors grandioses et une histoire aussi réaliste que le jeu des acteurs. À voir... ■



# LE RETOUR DE LA MOMIE

## BON ~~contre~~ ou MÉCHANT

Choisissez votre style !  
De toute façon, ce sera l'enfer...



Incarniez Rick ! Vous disposerez d'un arsenal impressionnant d'épées, de revolvers et de fusils.



Imhotep utilise la force brute ainsi que des sorts puissants et dévastateurs.



Votre quête pour anéantir le Roi Scorpion vous mènera de Londres au Caire en passant par les fabuleuses ruines d'Hamunaptra.

Vous voulez être méchant ? Très bien. Avec Le Retour de la Momie, vous pouvez incarner le Bien avec Rick O'Connell ou le Mal avec Imhotep. Mais quel que soit le chemin que vous emprunterez, vous aurez à lutter contre des soldats sans âme, des guerriers d'Anubis et des babouins momifiés. Survivez à tout ça et vous en viendrez à combattre le Roi Scorpion. Priez alors pour qu'il existe une vie après la mort...

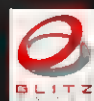
Sortie : novembre 2001



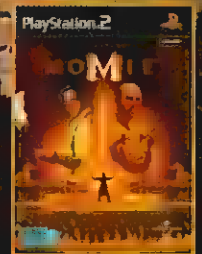
PlayStation 2

Egalement disponible sur  
GAME BOY  
COLOR

13<sup>ème</sup> RUE  
EN CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE



UNIVERSAL  
UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS



RECOMMANDÉ  
3 ans et plus

Le Retour de la Momie © 2001 Universal Interactive Studios, Inc.™ Universal Studios. Licencié par Universal Studios Licensing, Inc. Tous droits réservés. PS2 et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. NINTENDO, GAME BOY™, GAME BOY COLOR™ and sont des marques déposées de Nintendo Co., LTD.



## ADVANCE

■ **F-14 TOMCAT.** Une simulation aérienne, rien que ça ! Aux commandes d'un avion de chasse, en vue cockpit, il faudra remplir les missions demandées. Qui aurait cru que la GBA était capable d'une telle prouesse technique ? Nous avons été vraiment impressionnés par la 3D du jeu. Cela augure bien des futures merveilles sur la petite portable de Nintendo. Sortie en janvier 2002 en France.



■ **FORTRESS.** Fortress est un remake de Tetris. Des blocs de formes diverses tombent. Le but sera de les empiler pour construire une forteresse. En face de vous, un ennemi fait exactement la même



chose que vous. Et au bout d'un certain temps, chaque camp devra balancer des projectiles sur la forteresse adverse afin de la détruire. Sortie fin novembre 2001 sur GBA en France.

■ **SQUARE.** SCEI a racheté 18,6 % de Square qui était au bord de la faillite (voir brève dans ce même numéro). La transaction s'est effectuée pour près de 15 milliards de yens, soit environ 900 millions de francs (on vous épargne les euros pour cette fois-ci). SCEI refusait de laisser Square entre les mains de Microsoft, repreneur éventuel de l'éditeur japonais.

## JET SKI RIDERS

# La vague du jet-ski

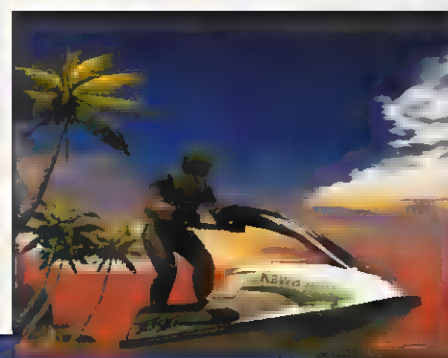
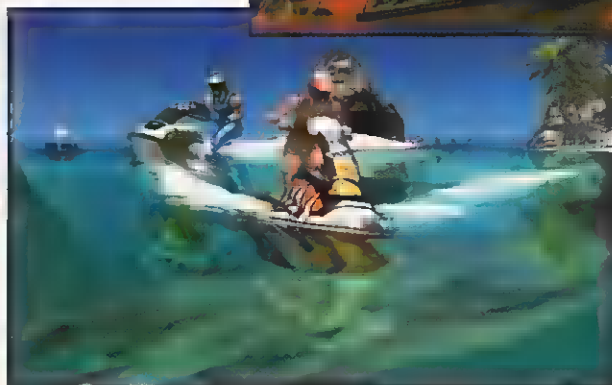


Décembre

Avec la licence officielle de la marque Kawasaki, Eidos compte bien imposer son jeu de jet-ski. En effet, c'est

Kawasaki qui a inventé le mot « jet-ski », qui est utilisé aujourd'hui dans le langage courant afin de désigner ces motos des océans qui se conduisent en station debout. Cette

belle simulation de scooter des mers impressionnera par la qualité de son moteur graphique, qui n'aura vraiment rien à envier à celui de Wave Race: Blue Storm. De plus, les décors proposés sont variés, allant de Venise aux fjords de Norvège. Au total, ce sont douze circuits sur lesquels vous pourrez vous éclater et vous éclabousser tout en douceur. ■



## FLOIGAN BROTHERS

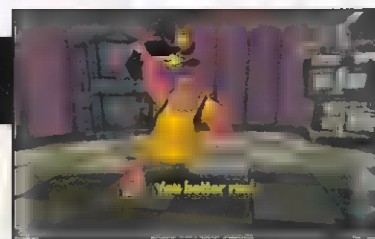
# Frérôts tous risques



Décembre

Hoigle, c'est le petit nerveux et Moigle, c'est le gros bêta. Les frères Floigan, ce sont eux. C'est un jeu en 3D aux couleurs radieuses

et chatoyantes. Les frères Floigan sont assez basiques dans leurs envies. Pas de princesse à libérer, pas de guerre nucléaire à arrêter, juste des besoins de base à satisfaire : manger, jouer et prendre du bon temps. Par exemple, pour faire un gâteau, Hoigle devra apporter les ingrédients à son grand dadaï de frère, pour qu'il ne se fâche pas. L'ambiance est bon enfant, avec des musiques et des mimiques très cartoon. La Dreamcast arrive encore à nous surprendre. ■







# Champion du Monde des Destructeurs

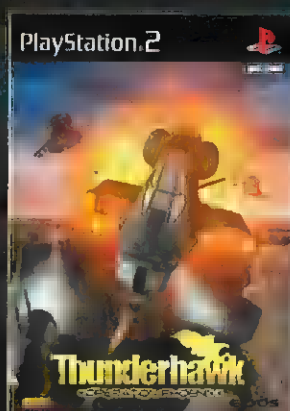
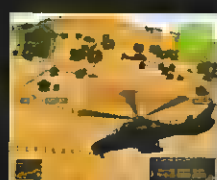
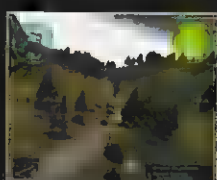
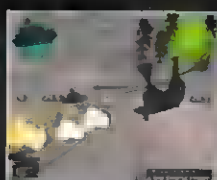


**Thunderhawk** est l'hélicoptère militaire le plus sophistiqué au monde. Passant de 0 à 100 km/h en 0,26 seconde et doté d'un blindage taillé sur mesure, cet appareil est capable d'évoluer dans les conditions les plus extrêmes. Le nouveau **Thunderhawk** est assorti d'un copilote de série et de ce qui se fait de mieux en matière de technologie militaire. Prenez les commandes et préparez-vous au décollage de votre vie !! (Air conditionné : option).

[www.thunderhawkgame.com](http://www.thunderhawkgame.com)



Images réelles de combat



PlayStation 2



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



# NOVEMBRE LE MOIS DES JOUEURS CHEZ MICROMANIA

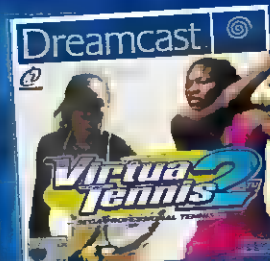
Venez participer à des **concours** plus acharnés les uns que les autres dans votre Micromania chaque mercredi et samedi lors des **démonstrations** et **gagnez de nombreux cadeaux** !

Disponible  
le 2 novembre  
ET CONCOURS  
LES 2 ET 11



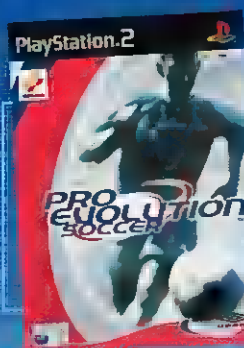
Un gameplay réinventé, un mode exclusif de qualification avec plus de 150 équipes nationales !

Disponible  
le 23 novembre  
ET CONCOURS  
LES 11 ET 17



Choisissez parmi 16 des meilleurs joueurs et joueuses du tennis mondial pour disputer des matchs en simple, double et même en double mixte !

Disponible  
le 14 novembre  
ET CONCOURS  
LES 14 ET 17



De superbes graphismes, une maniabilité exemplaire, de nouvelles équipes et compétitions !

Disponible  
le 23 novembre  
ET CONCOURS  
LES 17 ET 24

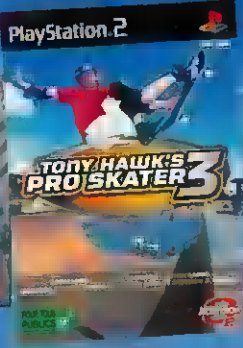


Disponible  
le 23 novembre  
ET CONCOURS  
LES 17 ET 24



Un jeu d'horreur révolutionnaire en 3D, un gameplay réel, une atmosphère inquiétante, des personnages et des environnements incroyables !

Disponible  
le 23 novembre  
ET CONCOURS  
LES 17 ET 24



Le jeu de skate le plus réaliste de cette année !



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !



La Mégacarte

De novembre jusqu'au 31 décembre, bénéficiez de 5% de remise sur des promotions !

## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Regardez vos jeux !

Revenez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. Voir conditions à la caisse.

### LE MICROMANIA

**78 MICROMANIA PARLY 2**  
C.C. Carrefour  
78158 Le Chesnay

**76 MICROMANIA BARENTIN**  
C.C. Carrefour  
77100 Barentin

**76 MICROMANIA DIEPPE**  
C.C. Carrefour  
76100 Dieppe

**76 MICROMANIA LE HAVRE**  
C.C. Carrefour  
76100 Le Havre

- P A R I S**
- 78 MICROMANIA FORUM HALLS - 55 34 98 20
  - 78 MICROMANIA MONTPARNASSE - 01 45 49 07 07
  - 78 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - 42 56 04 13
  - 75 MICROMANIA - Tél. 01 40 11 11 10
  - 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
  - 75 MICROMANIA - 01 44 53 11 15
  - 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - 56 80 04 00
- RÉGION PARISIENNE**
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41

- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSEON - 61 04 19 00
- 78 MICROMANIA LES ULIS 2 - 01 69 29 04 99
- 78 MICROMANIA VILLIERS-2 - Tél. 01 60 77 74 02
- 78 MICROMANIA LA DÉFENSE - 01 47 73 53 23
- 78 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - Tél. 01 47 73 69 17

- 93 MICROMANIA BEL'EST - 01 41 63 14 14
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - 43 04 25 10
- 93 MICROMANIA GRAND - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA DE FONTENAY - 01 53 99 16 45
- 94 MICROMANIA - Tél. 01 41 88 81

- P R O V I N C E**
- 84 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 11
  - 84 MICROMANIA - 01 44 14 61 11
  - 84 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - 04 93 11 11 11
  - 79 MICROMANIA VITROLLES - 04 42 77 49 50
  - 81 MICROMANIA AUBAGNE - 04 42 82 40 35
  - 81 MICROMANIA LA VALENTINE - 04 91 35 72 72
  - 81 MICROMANIA LE MERLAN - 04 95 05 33 45
  - 81 MICROMANIA - Tél. 01 35 11 11
  - 81 MICROMANIA - 03 80 28 08 88



15/16/17 novembre  
dans votre Micromania

Participez aux  
**journées**

# Harry Potter

L'ÉCOLE DES SORCIERS



**Dessinez... votre Harry Potter...**  
**Venez découvrir les jeux Harry Potter**  
**et gagnez\* des goodies !**

\* Voir détails dans votre Micromania.

À l'occasion de la sortie du jeu Harry Potter, Micromania propose aux enfants de moins de 16 ans un concours de dessin gratuit, sans obligation d'achat sur le thème "Harry Potter".

Pour tous savoir à tout moment sur tous les jeux !

## micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

**VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?** Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !  
**VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?** Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



- |                                                        |                                                     |                                                |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 1 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 20 39               | 1 MICROMANIA RONCO - 03 27 62                       | 1 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42      |
| 1 MICROMANIA TOULOUSE-LABÈGE - 05 61 00 13 20          | 1 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 96 80               | 1 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - 04 78 60 78   |
| 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC - Tél. 05 56 29 05 36       | 1 MICROMANIA EURLILLE - Tél. 03 20 55 72 72         | 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - 04 72 37 47 55  |
| 14 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 20 09 97           | 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 57 58           | 1 MICROMANIA SAINT-GENIS - 04 72 67 02 92      |
| 1 MICROMANIA CHATEAUXROUX - Tél. 02 27 44 40           | 1 MICROMANIA VALENCIENNES - 03 27 51 90 79          | 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91    |
| 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96             | 1 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84      | 1 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79 |
| 1 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70 | 1 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77 | 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09     |
| 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 11            | 1 MICROMANIA BOULOGNE - 03 21 63 51                 | 1 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - 02 32 18 55 44   |
| 1 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 22 12 38   | 1 MICROMANIA PERPIGNAN - Tél. 03 68 33 21           | 1 MICROMANIA MAYOL - 04 94 41 04               |
| 49 MICROMANIA ANGERS - 02 41 25 03 20                  | 1 MICROMANIA STRASBOURG - 03 88 32 60 70            | 83 MICROMANIA GRAND-VAR - 04 94 75 32 30       |
| 1 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76  | 1 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 88 14 20            | 84 MICROMANIA AVIGNON - 04 90 31 17 11         |
| 1 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88               | 1 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Tél. 03 88 14 18        | 1 MICROMANIA AVIGNON - 04 90 31 17 11          |
| 1 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - 03 87 51 39 11           | 64 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 11           |                                                |





# Ta PS2 va faire des cauchemars

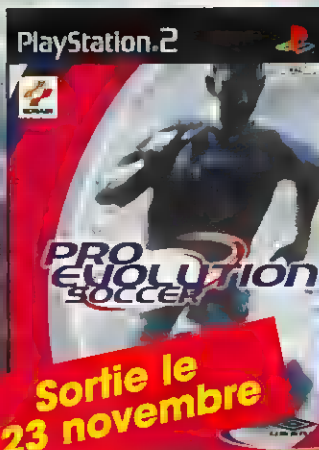


## SILENT HILL 2



Sortie le  
23 novembre

© 1987 2001 KONAMI Computer Entertainment Japan. All rights reserved - SILENT HILL © is a registered trademark of KONAMI Corporation.



Sortie le  
23 novembre



# PS2 du rêve au Foot

PRO EVOLUTION SOCCER is a registered trademark of Konami Corporation - © 2001 KONAMI Computer Entertainment TOKYO. All rights reserved.

Choisis ton magasin Cité Jeux Vidéo

Ciné Games  
63, rue Regemortas  
03000 Moulins  
Tel : 04 70 20 14 23

Ciné Games  
6, rue des Forges  
03100 Montluçon  
Tel : 04 70 04 03 36

Ciné Games  
4, boulevard Carnot  
03200 Vichy  
Tel : 04 70 31 79 60

Jeux actuels  
159, rue de Rome  
13000 Marseille  
Tel : 04 91 48 56 92

Jeux actuels  
36, rue Mignel  
13100 Aix en Provence  
Tel : 04 42 23 11 66

Monde Meilleur  
73, rue de Bernières  
14000 Caen  
Tel : 02 31 86 12 60

Monde Meilleur  
19, rue de la Résistance  
14100 Lisieux  
Tel : 02 31 61 91 53

Monde Meilleur  
3, rue St Laurent  
14400 Bayeux  
Tel : 02 31 51 03 04

King Multimédia  
63, rue de Périgueux  
16000 Angoulême  
Tel : 05 45 92 09 09

New Games  
7, rue Moncaey  
25000 Besançon  
Tel : 03 81 82 30 71

Scoremania  
155, rue Jean Jaurès  
29200 Brest  
Tel : 02 98 80 06 33

Monde Meilleur  
7, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tel : 05 62 30 00 90

Playbase  
Parc Commercial Labège II  
330  
31313 Labège - cedex  
Tel : 05 61 00 55 44

King Multimédia  
Centre Commercial Descartes  
33160 St Médard en Jalles  
Tel : 05 56 70 00 19

Fighter Vidéo Games  
42, rue du 11 novembre  
42100 St Etienne  
Tel : 04 77 27 69

Player  
29, rue du Maréchal Foch  
50100 Cherbourg  
Tel : 02 33 94 28 66

Player  
6, rue du 11 juin  
50700 Valognes  
Tel : 02 33 21 66 26

Ciné Games  
22, place Delle  
63000 Clermont-Ferrand  
Tel : 04 73 91 58 67

Ciné Games  
25, place de la Fédération  
63200 Riom  
Tel : 04 73 64 91 50

Ciné Games  
Centre Commercial Carrefour  
63500 Issoire  
Tel : 04 73 89 97 05

Megasoft  
24, rue du Rempart  
68000 Colmar  
Tel : 03 89 23 15 35

Megasoft  
7, rue du Raisin  
68100 Mulhouse  
Tel : 03 36 05 55

Pintel  
10, rue de Paradis  
75010 Paris  
Tel : 01 44 83 84 00

Pintel  
16, rue Fabre d'Églantine  
75012 Paris  
Tel : 43 07 95 52

Game Partner  
94, avenue de Clichy  
75017 Paris  
Tel : 01 42 63 41 08

Playbase  
5, avenue du Colonel Teyssier  
81000 Albi  
Tel : 05 63 43 40 57

King Multimédia  
26, rue Jean Jaurès  
87000 Limoges  
Tel : 05 55 34 64 64

Lollipop  
Centre commercial Fontvieille  
Avenue Prince Héréditaire Albert  
MC 98000 Monaco  
Tel : 00 377 97 70 31 25

■ Clemente  
Carrer Major  
Pos de la case - Andorra  
Tel : 00 855 105

Elis R. Palacios  
Carrer Major  
Pos de la case - Andorra  
Tel : 00 376 855 083





# tests

DC, GBA, GBC, GC, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois



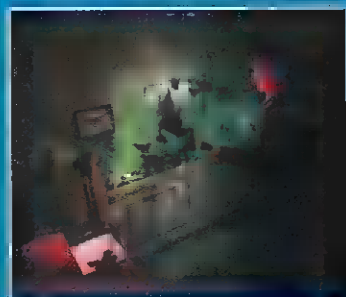
## AIRBLADE

Que du gros calibre ce mois-ci. Entre les jeux Game Cube et les gros titres PS2 qui sortent, chaque page de test vaut son pesant d'or (ou de gazon pour FIFA 2002, de sang pour Silent Hill et d'eau salée pour Splashdown).

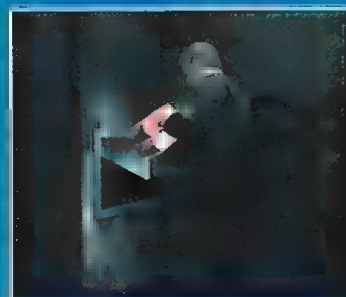


## PRISE DE TÊTE

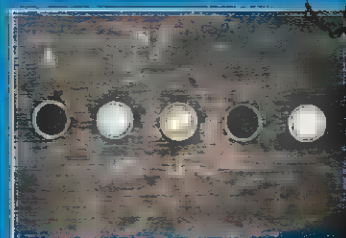
Régulièrement, des énigmes bien tordues testeront votre neurone. Il faut bien s'organiser pour utiliser judicieusement toutes les informations que propose le scénario.



Il va falloir mettre votre main dans le trou du mur pour récupérer la clef de l'horloge. Placez les aiguilles avec les prénoms sur le mur indiquant heures, minutes et secondes.



Placez les cannettes récupérées dans le vide-ordures pour obtenir le médaillon dans le débaras à l'extérieur du bâtiment.



Il faut placer les médaillons dans cet ordre pour réussir à ouvrir le coffre.



Pour accéder à l'aile des patients dans l'hôpital, utilisez le code 7335 sur le digicode.

## SILENT HILL 2



**S**ilent Hill sur PlayStation a bouleversé l'univers vidéoludique par un scénario tout empreint de mystère, de surprises et d'esthétique léchée. Les créateurs avaient su engendrer la terreur chez les joueurs en mêlant habilement énigmes relevées et phases d'action particulièrement gores. À présent, Silent Hill 2 est passé sur la PlayStation 2 et s'annonce encore plus étonnant et original que le premier volet. Le scénario vous replonge dans la folie ambiante si caractéristique de la série. Vous incarnez James, un jeune héros, à la recherche de sa femme Mary disparue trois ans plus tôt. Or James a récemment reçu une lettre de cette dernière l'invitant à venir la rejoindre à Silent Hill. C'est le point de départ d'une aventure qui réserve des péripéties que seules les âmes fortes

seront en mesure de supporter. Les premiers instants du jeu situent immédiatement l'orientation horrifique très prononcée de ce titre.

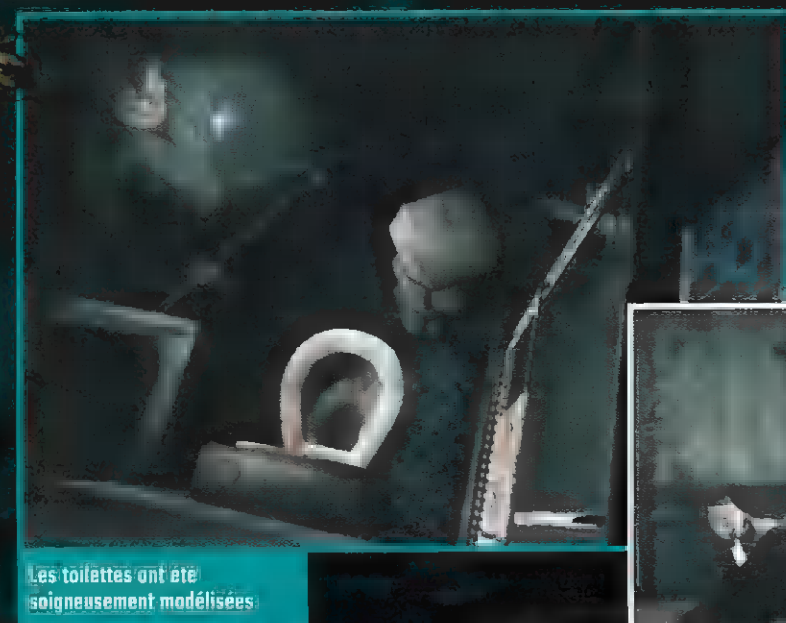
## Le début des hostilités

James est aux gogues, un endroit idéal pour s'interroger sur l'existence éventuelle des fantômes ! Pour le moins déstabilisant, ce début vous permet également de comprendre le maniement du personnage. James peut courir et ramasser des objets. Il pourra également utiliser des armes récupérées sur son parcours. Dès les premiers instants, vous devez vous rendre dans la ville de Silent Hill par un étroit chemin de forêt sinueux. La descente est longue, alors que la tension monte. Une fois la ville atteinte, une série d'indices guideront vos pas. Des monstres terri-

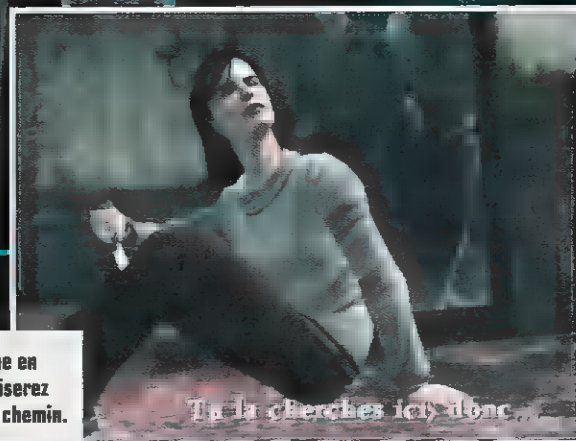
fians tenteront de vous arrêter. Pour progresser dans l'aventure, vous récupérerez des objets, des potions de soins, ou plus simplement des objets clefs dispersés dans le décor. Régulièrement, des énigmes viendront stopper votre progression. À vous de rassembler les bons indices et de faire régulièrement avancer le scénario en rencontrant des personnages tous plus étranges les uns que les autres. Dans la grande tradition des jeux d'aventure, un terrible boss viendra régulièrement se rappeler à votre bon souvenir et tentera d'entraver le succès de votre quête : la recherche de Mary.

## Un spectacle complet

Silent Hill 2 risque fort de déstabiliser les joueurs les plus endurcis. Vous pourrez régler le niveau de difficulté et la complexité des énigmes, mais, dans tous les cas, vous n'en sortirez pas indemne. L'alternance entre phases d'action et réflexion est judicieusement étudiée. Rien n'est laissé au hasard. Ce titre est une véritable création à part entière, qui ravira autant les joueurs purs et durs que les amateurs de spectacle horrifique. ■



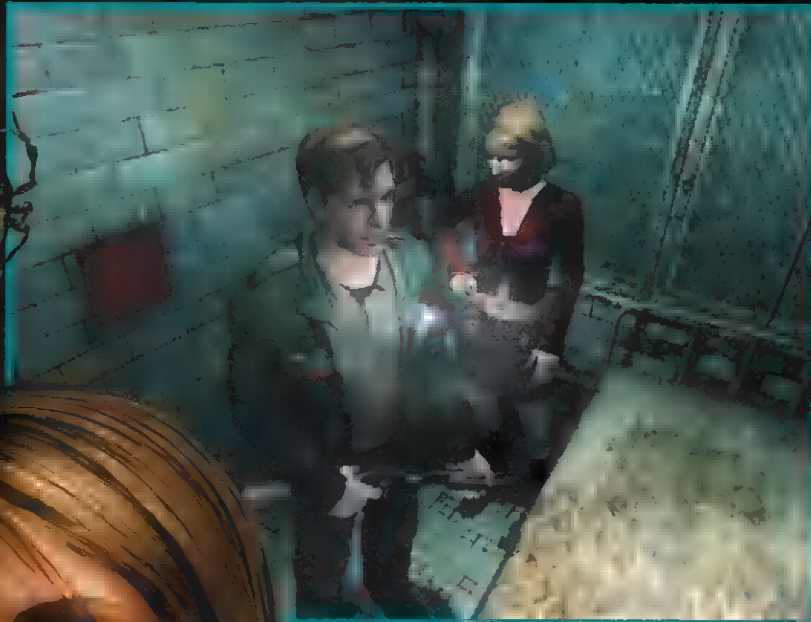
Les toilettes ont été soigneusement modélisées.



Angela est une âme en peine. Vous la croiserez souvent sur votre chemin.

Tu la cherches ici, donc.





C'est le repos du guerrier. Sauvegardez grâce à la fiche rouge sur le mur.



L'ambiance est lugubre.



**oui!**

## Toxic

Étonnant, troublant, inspiré. Voici les adjectifs les plus communément employés pour décrire l'univers de Silent Hill. Cette version sur PlayStation 2 est dotée d'un visuel très singulier. Le travail sur l'image est remarquable, et l'atmosphère devient vite insoutenable. Les créatures sont tout droit sorties des esprits dérangés des concepteurs les plus torturés de chez Konami, et les énigmes tiendront en haleine les plus malins d'entre vous. Ce titre risque fort de devenir culte, tant il ouvre au jeu vidéo une nouvelle dimension, proche du cinéma. On regrettera d'autant les quelques imprécisions dans le maniement de James.

## L'antre de la folie

### LA GRANDE CLASSE !

Silent Hill 2 sortira sous la forme d'un digipack collector. Vous pourrez, indépendamment du jeu, profiter de quelques bonus sympas. Au programme, un making of, ainsi que les démos de Pro Evolution Soccer et Metal Gear Solid.



Une des modelisations des infirmières zombies.



Les expressions de Maria ont été créées entièrement en images de synthèse.



Voici des croquis pour faciliter l'élaboration des personnages.



Voici le pack que vous trouverez dans toutes les bonnes crémeries !



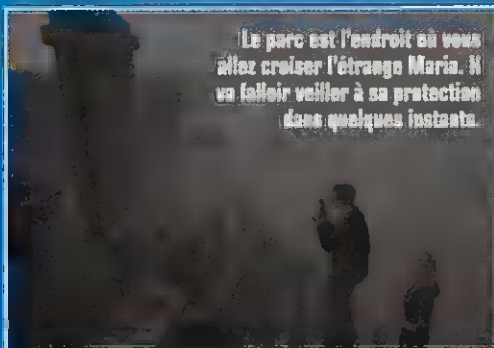
# test



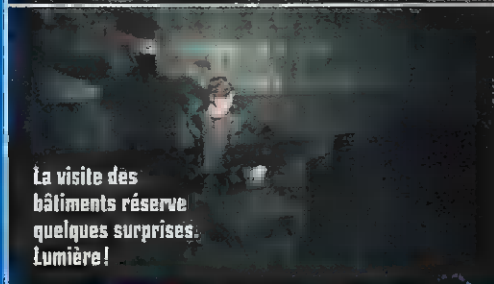
## SILENT HILL 2

### L'ÂME DU JEU

Les endroits parcourus dans Silent Hill 2 sont tous singuliers et originaux, tout comme les personnages qui croiseront votre chemin.



Le parc est l'endroit où vous allez croiser l'étrange Maria. Il va falloir veiller à sa protection dans quelques instants.



La visite des bâtiments réserve quelques surprises. Lumière!



Eddie est un grand malade, il va falloir soigner de ce gros tas.



Tu sais comment je m'appelle ?

Laura est une petite cachottière. Prenez garde dans l'hôpital!

Le gun vous permettra d'éradiquer plus facilement les monstres.

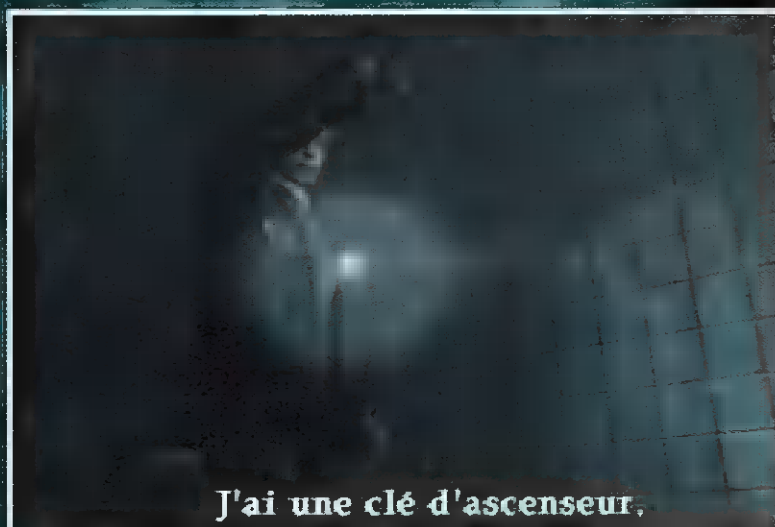


J'ai un pistolet.



Il est mort. Qui a bien pu faire ça...

(Une découverte morbide. Accrochez-vous à votre siège!)



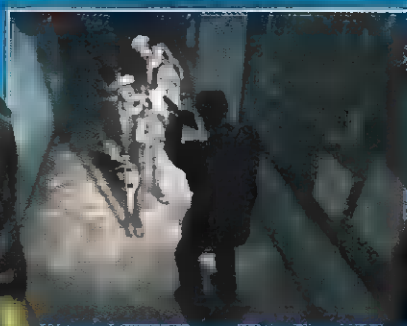
J'ai une clé d'ascenseur.

Il va falloir retrouver des clés importantes. Utilisez les cheveux découverts au préalable pour prendre l'objet au fond de la douche.

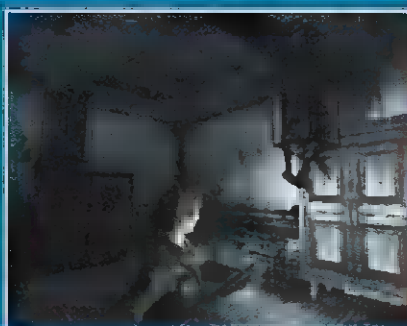


## LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

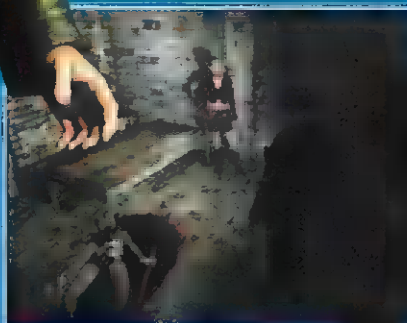
Le bestiaire des créatures rencontrées est riche. Voici quelques clichés pris sur le vif pour vous donner une idée des forces en présence.



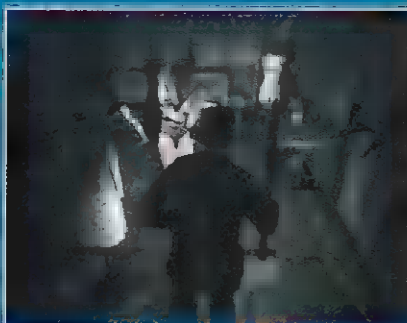
N'hésitez pas à faire un beau carnage dans les règles.



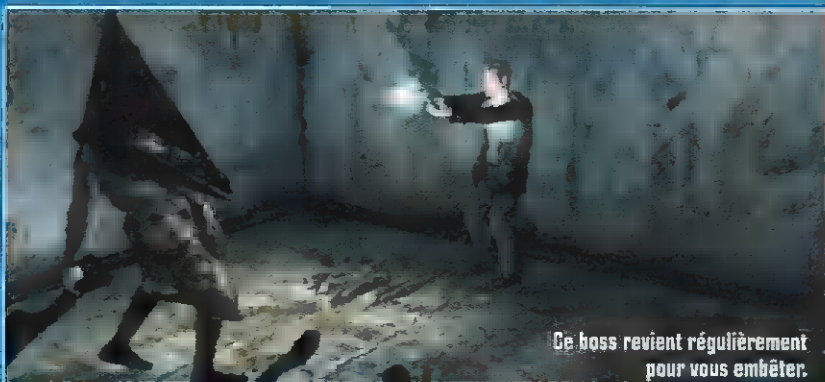
Cette salle des horreurs demande de la précision pour shooter les monstres dans les cages.



Cette infirmière est bien plus conciliante morte.



Ces monstres ne sont pas très méchants, mais assez rapides... méfiance donc.



Ce boss revient régulièrement pour vous embêter.



Silent Hill 2 est dans la droite lignée du premier volet, glauque à souhait, terrifiant et particulièrement bien réalisé. Les graphismes très travaillés renforcent l'angoisse présente à tous les niveaux. Les créatures ne manqueront pas de vous déstabiliser tant leur apparence est peu commune. Mais il va falloir garder son sang-froid pour faire face aux nombreuses attaques et aux énigmes parfois bien délicates. Je trouve cependant qu'il manque parfois un peu de rythme et que la maniabilité de James manque de précision. Passé ces détails, qui n'affectent que très peu le plaisir de jouer, Silent Hill 2 apparaît comme un hit absolument incontournable.

## SILENT HILL 2

### les plus

- l'esthétique
- l'aventure captivante
- les émotions uniques

### les moins

- le maniement de James
- les mouvements de caméra parfois confus

### intérêt

94%

Silent Hill 2 est un grand jeu. Tout y est plus sale, lugubre, gore que partout ailleurs. Chapeau bas pour autant d'inventivité dans le domaine de l'horreur.

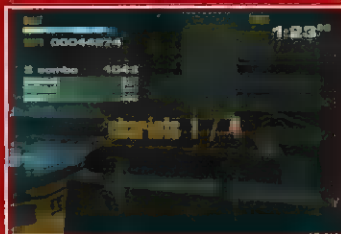
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE





## SLOW

Lorsque vous remplissez un objectif, vous êtes gratifié d'un superbe effet de slow-motion, également appelé ralenti. Et comme on peut continuer à enchaîner des tricks pendant cette période, envoyez du gros!



Les chariots de l'usine vous obligeront à une longue balade en grind à plus de 25 mètres de hauteur.



Des vigiles sont dans les téléphériques. Les pauvres vont subir un sort terrible, dans ce niveau, la chute pardonne rarement.



Vous êtes recherché mort ou vif pour une bonne somme. Éclater les panneaux vous permettra de redevenir anonyme...

# AIRBLADE

**D**ans cette simulation d'hoverboard, on a droit à un mélange de Trickstyle et de Tony Hawk's Pro Skater. Normal puisque c'est Criterion Games - lequel a développé Trickstyle - qui s'y colle. Le perso est juché sur un hoverboard, volé à une grosse multinationale, la CPG, qui va lui/vous mener la vie dure. Heureusement, avec cette planche de folie, vous êtes capable de l'incroyable. Tournoyer autour des lampadaires et des poteaux, « grinder » pendant de longues minutes à des hauteurs vertigineuses, rien n'arrête les pouvoirs de cette planche magique.

## On n'a rien sans rien

Il faudra effectuer des figures pour augmenter sa barre de boost. Les aires de jeu étant vastes, il est vite possible d'en faire le tour en enchaînant les figures. C'est d'ailleurs plus ou moins le but de chaque niveau. On y rencontre des vigiles, des objets à détruire ou à grinder. Même si on doit effectuer

les acrobaties pour des raisons différentes à chaque fois, l'action est quand même répétitive. À la fin de chaque niveau, une note sera attribuée en fonction du temps effectué, des chutes et des points de style. Si vous réussissez à obtenir une certaine note dans tous les niveaux, vous débloquent des bonus. Allez ensuite faire un tour dans le menu extra, vous saurez ce qu'il vous reste à faire. Mis à part le mode scénario, vous pourrez aussi participer au challenge score, qui place la barre assez haut, puisqu'il faut atteindre 250 000 points.

À deux, le programme des réjouissances est plutôt varié, avec plusieurs modes qui proposent une course au ruban, un duel de firme, un challenge de score et de trick, bref de quoi s'amuser; le splitté est assez réussi d'ailleurs. ■



Lors du boost, on est gratifié d'un magnifique motion blur. Un effet de flou complètement fou, étonnant non?

On atteint souvent des hauteurs avec cette planche magique, qui bien utilisée permet de ne jamais poser le pied sur le trottoir.



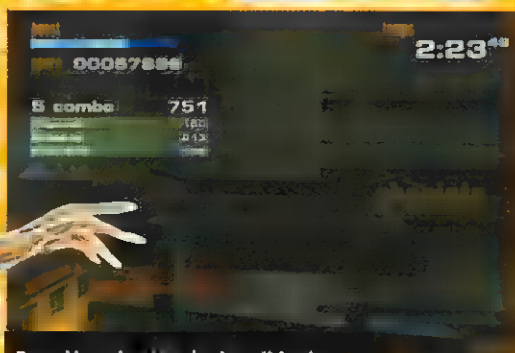




Le soleil et les effets de lumière en général sont très réussis, sortez les lunettes de soleil!

# test

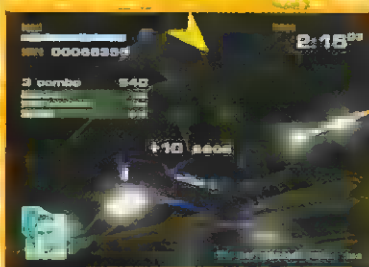
## Planchiste du futur



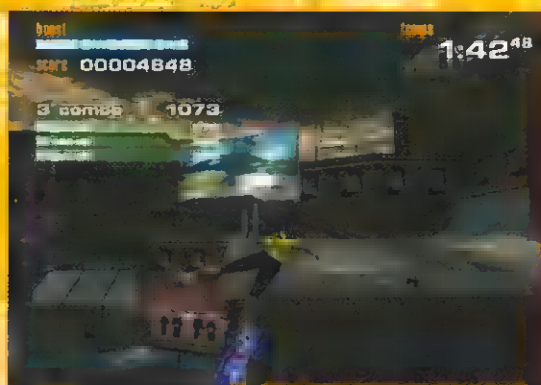
Pour décrocher les chariots, il faudra avoir un bon équilibre.



Avec les grilles on parvient facilement à faire le tour du niveau sans poser le pied.



Les gros plans sont souvent très réussis.



Les grinds des filles sont vraiment artistiques.



Pour sortir des niveaux il faut généralement réaliser un combo des plus acrobatiques à une cinquantaine de mètres du sol...

### + DE FOUS = - DE RIZ!

deux, trois styles de jeu sont disponibles. La course au ruban obligera les joueurs à se poursuivre. Le mode duel de frime récompensera le joueur le plus talentueux et le plus complet (air, grind, trick...). Dans les modes challenge, des figures précises doivent être effectuées dans les temps par les deux joueurs.



La course au ruban est sympa à condition que les deux joueurs aient à peu près le même niveau.



Le duel de frime récompense le joueur le plus complet.



Le mode challenge est une série d'épreuves imposées. Celui qui en réussit le plus est déclaré vainqueur.



# test AIRBLADE



## SWING

Votre perso peut vriller autour d'un lampadaire ou d'une barre verticale accrochée à un mur. Cette technique est primordiale; elle permet d'effectuer les plus gros combos, ainsi que d'accéder aux endroits les moins évidents.



Matez la démo, c'est instructif. Vous y découvrirez des combos que vous n'auriez pas imaginés vous-même.



Si on arrive à bien enchaîner les grinds, les vrilles et les sauts, on peut faire le tour du niveau indéfiniment, ou presque....



À partir de dix hits combo, votre vitesse augmente.



Lorsque l'on regarde ce jeu, on se demande pourquoi Switch bave de joie en souriant bêtement. Cet Airblade est certes joli, mais rien ne semble en faire un hit. Par contre, une fois aux commandes, on se rend compte de la qualité de cette simulation futuriste de skate. Les sensations provoquées par ce titre sont indescriptibles. Malgré la vitesse, il est très simple d'enchaîner figures et grinds de fou. On se sent vraiment libre. Le mode « histoire » est s'avère très difficile et ultra intéressant. En bref, j'adore...



Admirez les magnifiques explosions!



Et un vigile en moins, un!



Airblade est vraiment impressionnant! Graphiquement c'est nickel, avec de jolis éclairages et un affichage vraiment performant. Néanmoins, la maniabilité très flottante de ce skateur du futur demandera un petit temps d'adaptation. Le jeu est plutôt dur, le mode scénario devient quasiment impossible un niveau avant la fin du jeu. Certes, les objectifs semblent variés, mais finissent par se répéter au fil des niveaux. Heureusement que les nombreux modes de jeu à deux relancent l'intérêt.

## airblade les plus

- la beauté graphique
- le scénario digne d'une série B

## les moins

- <Aucun> jouabilité un peu spéciale

## intérêt

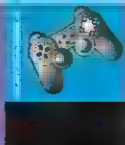
88%

Un jeu de skate sympa, assez bien scénarisé, mais un tantinet répétitif. Les décors sont somptueux. Toutefois, la maniabilité n'a rien d'évident.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRITERION
- Éditeur : SCEE
- SKATE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



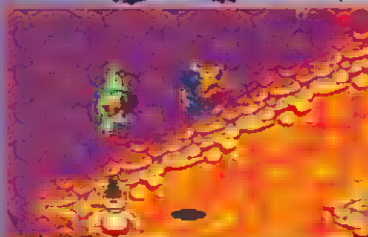
# test



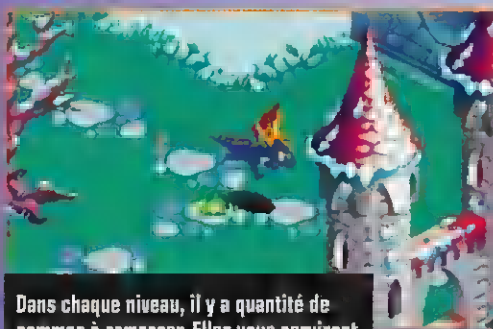
# mégahit



# SPYRO: SEASON OF ICE



À chaque nouveau stage, il faudra venir en aide à un peuple. En remerciement, il vous offrira un cadeau.



Dans chaque niveau, il y a quantité de gemmes à ramasser. Elles vous serviront à payer les services de Gros-Sous.

## Envoûtant et génial



À la fin de chaque monde, vous allez devoir affronter un boss. Pour les abattre, il faut trouver la bonne technique.

**A**près trois volets sur PlayStation, le temps de l'exclusivité Sony pour cette série bien sympathique est révolu. C'est désormais à la Game Boy Advance, dernière portable de Nintendo, de voir sa ludothèque agrémentée d'un nouveau volet. Dans Spyro: Season of Ice, vous incarnez une fois de plus le dragon mauve. À la suite de ses dernières aventures, notre héros profite de vacances bien méritées. Alors qu'il fait tranquillement bronzette, il reçoit une lettre de son amie Zoé.

Cette dernière lui explique que les rhinos ont envahi le joli monde des fées et enferment dans des cristaux de glace tous les êtres vivants qui l'habitent. C'est donc aux commandes de Spyro, plus sympathique des dragons, que vous allez leur venir en aide.

### Des gemmes et des fées

Il faudra traverser quatre grands mondes découpés en plusieurs niveaux à la recherche des précieux cristaux renfermant les fées. Le principe est identique aux volets de la PlayStation. Dans chacun des mondes principaux, se trouvent des

portes. Pour les franchir, il faudra détenir un certain nombre de gemmes ou de fées. Une fois à l'intérieur des niveaux, vous y rencontrerez leurs habitants. Ces derniers vous demanderont de l'aide, car eux aussi subissent la pression des méchants rhinos. En accomplissant les tâches qu'ils demandent, vous obtiendrez des cristaux renfermant les compatriotes de Zoé. Dans ce volet sur Game Boy Advance, on retrouve bien évidemment les meilleurs amis du dragon: Chasseur est là pour vous apprendre à maîtriser Spyro, Bianca vous informe des faits et gestes des méchants, et Sparx, la libellule, vous sert de jauge de vie. Cet insecte dispose même de niveaux à lui. Quant à Gros-Sous, le roublard de service, il passera son temps à vous extorquer les gemmes que vous avez ramassées.

### Isométrique !

À l'instar de Tony Hawk GBA, ce titre propose une vue en 3D isométrique. Les niveaux sont très vastes et vous demanderont énormément de recherche. Les mouvements possibles n'ont pas changé. Comme tout dragon, vous pouvez cracher du feu, mais également charger et planer. Avec ce titre, la Game Boy Advance nous prouve une fois de plus qu'elle en a dans le ventre. Ce jeu se classe directement à la première place des jeux de plates-formes-aventure. ■



Après un saut planant, il est possible de « papillonner » pour gagner quelques mètres.



**En entendant parler de Spyro sur GBA, je m'attendais à un énième jeu de plates-formes 2D. Il n'en est rien. La qualité graphique de ce titre fait vraiment plaisir. Pour ce qui est du jeu en lui-même, cette mouture ne change pas des précédents sur PlayStation. L'aventure est toujours aussi longue et la recherche est de mise. En attendant de grands jeux d'aventure sur la portable de Nintendo, ce titre comblera vos longues soirées d'hiver.**



## les plus

- les graphismes
- la durée de vie
- la jouabilité

## les moins

- les chutes trop fréquentes
- le peu d'innovations

## intérêt

90%

Spyro le Dragon sur Game Boy Advance est une réussite. Il est graphiquement bien réalisé et très de plus jouable. On en redemande.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : VIVENDI
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



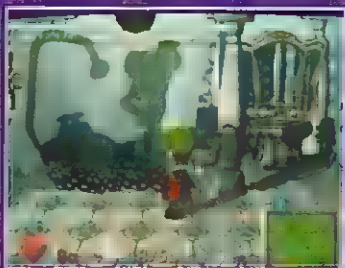


## MANIAQUE DE L'ASPIRATEUR

Même les plus maniaques d'entre vous n'auront jamais autant passé l'aspirateur. Dans Luigi Mansion, on passe son temps à aspirer tout ce qui passe : meubles, fantômes, boss, plantes, eau, feu... Mais attention, on n'aspire pas n'importe comment ! Pour prendre de l'énergie au fantôme, il faut aspirer en inclinant Luigi vers l'arrière. Simple en théorie, ceci s'avère souvent délicat face aux boss rapides et puissants.



Quand Luigi se cabre, le fantôme perd de l'énergie.



Pour découvrir qui se cache derrière ce rideau de douche - devinez ce qu'il faut aspirer.



On doit glaner de l'argent pour terminer bien classé. Là encore, il faut tout aspirer.

# LUIGI MANSION

**D**ans la vie d'un testeur, l'arrivée d'une nouvelle console est toujours un grand moment. Quand elle s'appelle Game Cube, et que le jeu s'intitule Luigi Mansion, on peut s'attendre à quelque chose de particulier, d' inhabituel. En clair, on avait envie de prendre une claque, et que ce fameux cube tant attendu nous en mette plein les yeux et les oreilles... C'est donc les mains tremblantes que nous avons commencé à arpenter avec ce cher Luigi le manoir hanté, attentif à cet univers si particulier propre à Nintendo.

### Extraordinaire

Dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que l'ensemble visuel, assez réussi, n'atteint pas néanmoins un niveau extraordinaire. Ce n'est pas la claque escomptée... Heureusement, les salles du manoir, très détaillées et bourrées d'objets, réservent bon nombre de surprises. L'univers dans lequel on évolue est très vivant, et de nombreuses actions peuvent être effectuées. Par exemple, on peut tirer des rideaux, aspirer des nappes, faire rouler des ballons, éteindre ou allumer des bougies, etc. En clair, beaucoup de choses bougent ou peuvent être déplacées, et la quantité d'actions

possibles est tout simplement énorme. On assiste également à de nombreux effets de lumière renforçant efficacement l'ambiance générale. Mis à part la lampe de poche que Luigi déplace en marchant, les bougies, les éclairs ou les fantômes créent des ombres et de jolis reflets. Enfin, soulignons la merveilleuse ambiance sonore qui règne dans ce manoir : cris et bruits en tout genre ponctuent l'aventure, et Luigi gémit, siffle, hurle parfois...

### Un peu trop simple

Diriger Luigi est relativement aisé, mais demande tout de même un certain temps d'adaptation. Pas de problème pour les déplacements classiques qui s'effectuent au joystick analogique gauche, mais la gestion du petit stick droit demande une certaine maîtrise. En effet, ce dernier sert à diriger, par exemple, la lampe de poche ou l'aspirateur, et il est quelquefois assez délicat de se placer correctement, surtout lorsque les adversaires sont rapides. Cependant, la qualité de Nintendo est une fois de plus présente, et l'ensemble des mouvements est précis. Le manoir se compose de cinq niveaux, dont trois possédant un nombre de

pièces assez important. Chaque salle renferme une petite énigme, qui la plupart du temps fera apparaître un fantôme, et il y a vingt-trois boss à collectionner en plus des bestioles qui rôdent et ne demandent qu'à être aspirées. Au fil du jeu, Luigi apprendra les trois techniques lui permettant de souffler du feu, de l'eau et de la glace. Sans elles, impossible de débusquer certains boss ou même de terminer l'aventure. Heureusement, aucune épreuve n'est vraiment difficile, et même ceux qui ne parlent pas un mot de japonais en verront la fin en moins d'une dizaine d'heures...

### Le savoir-faire Nintendo

Vous l'avez compris, le jeu se résume en une chasse aux fantômes, entrecoupée de petites énigmes. Les scènes de capture rappellent fortement le film SOS Fantômes et s'avèrent particulièrement amusantes. ...

## Une bonne entrée en matière

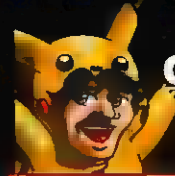


En actionnant chaque instrument de cette pièce, vous entendrez une mélodie célèbre.



Que c'est beau ! Beaucoup trop beau !



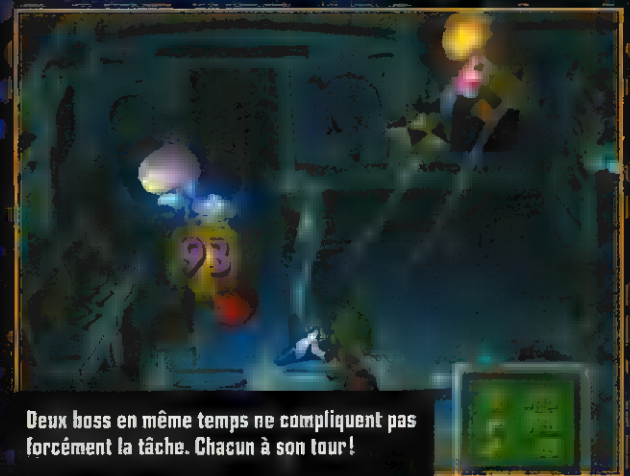


Oui!

Zano

C'est avec grand plaisir que je me suis enfermé dans ma Zano Mansion pour essayer Luigi... Malheureusement, l'expérience ne dura qu'une nuit. Nintendo ne nous a pas habitués à des jeux aussi courts! Fort heureusement, le jeu possède de grosses qualités permettant de pardonner sa faible durée de vie. Il est tout simplement magnifique. Sans être exceptionnel, le graphisme est travaillé et préfigure ce dont la machine est capable: du très bon... Enfin, avec son concept étonnant et très divertissant, Luigi est le jeu indispensable à votre Game Cube, pour l'instant...

Avec le bon timing, il est possible d'attraper les fantômes en un coup d'aspirateur.



Deux boss en même temps ne compliquent pas forcément la tâche. Chacun à son tour!

Certains fantômes ne peuvent pas être attrapés s'ils n'ont pas été éclairés, brûlés, arrosés ou gelés au préalable.



Non, l'image n'est pas à l'envers! Quand je vous dis que le jeu réserve quelques surprises.





Ce premier boss est assez simple, mais il vaut mieux être très prudent.



## LA TRONCHE DE LUIGI

Souvent, Luigi n'en croit pas ses yeux ni ses oreilles. Pour illustrer sa surprise, Nintendo l'a doté de nombreux mouvements et de mimiques qui valent le détour. Quelques cinématiques vous donneront également le sourire.



Il n'a pas l'air motivé à l'idée d'aller voir ce qu'il y a au bout de ce chemin... Pourtant, ça vaut le coup.



Quand un fantôme apparaît, Luigi sursaute et pousse un cri.



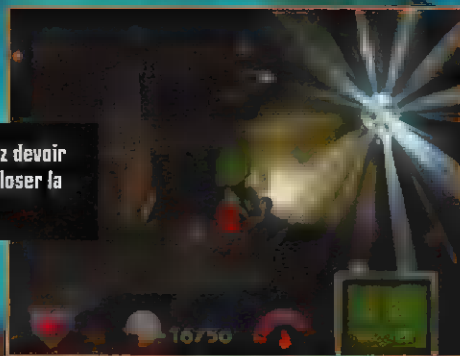
Ce boss donne la trépidation à notre héros.

On voit Luigi lutter pour réussir à attraper les bestioles, il se fait traîner, se cabre, galope, il sursaute lorsqu'une d'entre elles apparaît, ou hurle lorsqu'il se brûle... Nintendo a su une fois de plus donner vie à son perso et le rendre attachant. D'autant que son but est de délivrer notre cher ami Mario, retenu prisonnier par... vous savez qui. Motivant, non ? Il est vrai que le concept du jeu peut étonner, voire ne pas sembler très intéressant. Certains membres de

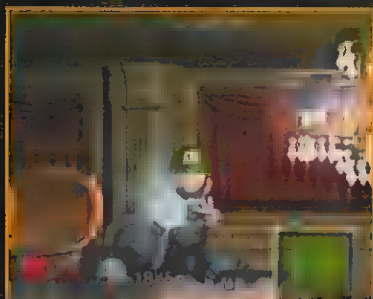
la rédaction ont même avoué que le jeu ne les tentait même pas au premier abord. Eh bien ils se trompent ! Car en quelques minutes, Luigi Mansion nous captive et nous scotche à la télé. Il offre la sensation agréable de progresser régulièrement et efficacement, réserve beaucoup de surprises, et incite souvent à sourire... Dommage qu'il soit court et que la seule récompense que l'on ait à la fin soit un classement et la possibilité de recommencer le jeu avec quelques fantômes supplémentaires et une étoile en bas de l'écran...



Il y a cinquante fantômes de ce type à attraper. Ils sont cachés dans les meubles, tableaux, tonneaux... un peu partout, quoi.



Vous allez devoir faire exploser la Lune !



Il y a trois badges cachés dans le jeu : eau, feu et glace.



Chaque boss termine sur un tableau. Il y en a vingt-trois au total.



Inutile de faire les présentations...



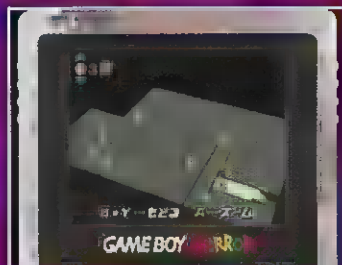
Toutes les portes sont fermées, il faut donc trouver les clés.

Lorsque l'on recommence le jeu, une petite étoile apparaît en bas à droite de l'écran.

On peut capturer plusieurs fantômes d'un seul coup. Réservé aux acrobates !

## S'ORIENTER ET INSPECTER

Luigi possède une Game Boy Horror. Ce dérivé de la célèbre portable de Nintendo lui permet de visualiser le plan du manoir et ainsi de repérer les salles visitées ou non. Il permet également de se faufiler dans des passages étroits pouvant dissimuler des lieux secrets, comme un trou de souris ou la niche du chien.



Sur le plan, on peut voir les portes dont on possède la clé.



Le seul moyen de se glisser dans ce trou de souris, c'est de le photographier avec la GB Horror.



Parole de mytho. Une fois la partie commencée, on reste stupéfait devant tant de qualité. C'est incroyable comme ce jeu est propre. On ne constate aucun défaut graphique. On peut, de prime abord, se demander quel est l'intérêt d'un tel titre. Ce n'est qu'après avoir vraiment commencé l'aventure que l'on accroche. Tellement que l'on a du mal à s'arrêter. Miyamoto nous offre ici un grand titre pour le lancement de sa nouvelle console. Son seul vrai défaut, c'est qu'il est un peu trop simple et trop court. Moins de dix heures sont nécessaires pour en venir à bout...



## les plus

- le graphisme somptueux
- l'ambiance et l'humour
- jouer avec Luigi

## les moins

- la faible durée de vie

## intérêt 91%

Luigi Mansion justifie presque à lui seul l'achat de la console. Bien que trop court, ses qualités visuelles et sa jouabilité parfaite méritent qu'on s'y arrête.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE / ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



test



mégahit

# CAPCOM VS SNK 2

**A**près le demi-épisode traditionnel sorti cet été en import, Capcom nous offre enfin une vraie suite. La principale innovation de Capcom vs SNK résidait dans son système de « groove ». Un système qui permettait d'adapter ses techniques de combat au personnage choisi. Il y a maintenant six « grooves » différents. C, A et P pour Capcom et S, N et K pour... SNK. Chaque groove permet de gérer différemment vos furies et offre différentes tech-

niques de combat. Par exemple avec le « groove » C, on peut se mettre en garde en l'air, et la gestion des super coups est la même que dans Street Fighter. Avec le groove S on pourra esquiver les coups comme dans King of Fighters (sur le côté) et aussi faire monter son Ki manuellement.

## Old school : new groove

Chaque « groove » donne accès à des styles de combat et de parades différents. Avec environ quarante personnages, on peut dire que le jeu propose vraiment une grande liberté et une immense variété d'actions. On découvre ici des personnages issus des séries moins connues des deux éditeurs, comme Haomaruh et Nakoruru de Samurai Shodown pour SNK, ou Kyosuke de Rival Schools pour Capcom. Techniquement, le jeu reprend à peu près la même recette qu'auparavant. À savoir un plan de combat unique avec des arrière-plans bien détaillés et généralement animés en 3D. Des moulins à vent, des voitures de rallye, un brise-glacé, des statues géantes publicitaires... ce ne sont pas les idées qui manquent pour proposer des décors approfondis. C'est plutôt réussi, même si cela reste relativement peu impressionnant et anecdotique.

## Analogique

Il est désormais possible de jouer avec le pad analogique des deux consoles. Si leur précision est équivalente, pour ce qui concerne la croix directionnelle, notre préférence va à la

Dreamcast. La variété des modes de jeu reste un peu maigre, malgré la présence du mode en ligne qui ne sera accessible que lors de la

sortie officielle du jeu. On attend avec impatience ce moment pour dégourdir les doigts des joueurs à l'autre bout du globe... ■

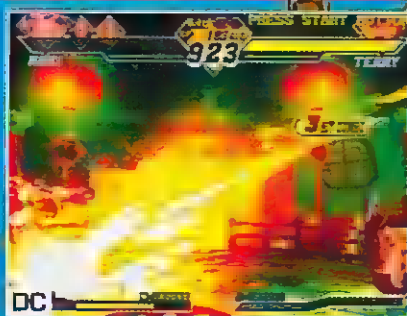
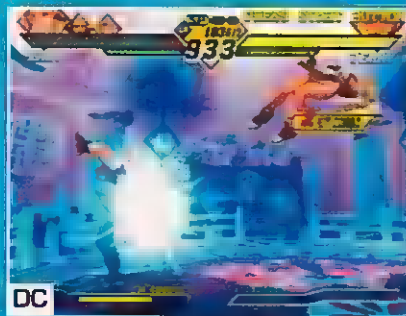
Maki et Nakoruru sont les deux petites nouvelles de ce volet. Ah ! les filles dirigent le monde !

**Coalition anti-mauvais jeu**



## ET 1, ET 2, ET 3-0 !

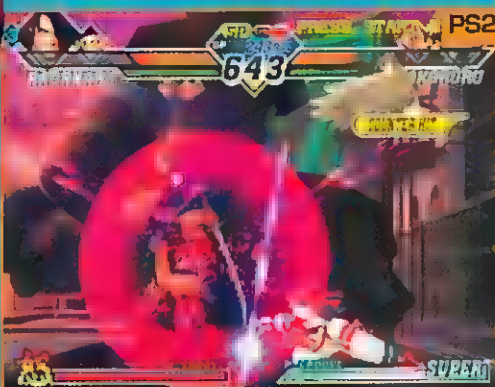
Quand Terry s'enrève, ça fait mal. La preuve par l'image... et sur Dreamcast.







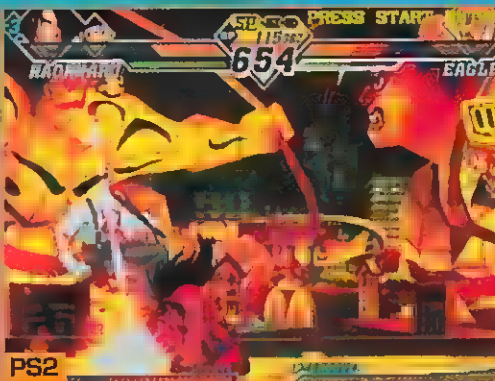
L'un des « groove » permet d'annuler les coups donnés. Ici, c'est Kyosuke de Rival Schools.



Les impacts sont très travaillés et rendent magnifiquement à l'écran.



Yun esquive à point nommé l'attaque monstrueuse de Iori.



Haomaru est jouable, quel plaisir ! Le samouraï fait toujours aussi mal.



Blanka a toujours des animations faciales déliantes. Les arrière-plans bénéficient souvent d'animations 3D. Ici, les voitures de rallye passent au-dessus de vos têtes.



OUI!

## Switch

Attention Capcom vs SNK ■ décalque méchamment les fesses. Avec ses six systèmes de groove, ses nombreux personnages issus d'à peu près tous les jeux de baston connus et sa maniabilité exemplaire, ce nouvel épisode est tout simplement la meilleure baston 2D du moment. Le système de ratio est lui aussi très intéressant et ■ subi des innovations. Les deux versions sont relativement similaires. La version PS2 m'a semblé un peu plus rapide, tandis que Kael ■ trouvé le jeu plus beau sur Dreamcast.



OUI!

## Kael

Comme d'habitude, Capcom nous offre le meilleur de la baston 2D. Graphiquement, ce second volet de Capcom vs SNK offre des graphismes magnifiques. Comme à l'accoutumée, la jouabilité est parfaite. Le nombre de personnage est très impressionnant, ce qui compense ■ peu de modes disponibles. À l'image de l'épisode précédent, on retrouve différents styles de combat pour satisfaire tout le monde. Enfin, le fait de pouvoir choisir son nombre de personnages amène une liberté que le premier volet n'offrait pas à l'époque. Un jeu aussi bon sur Dreamcast que sur PS2.



## les plus

- les persos chanmailles !
- les ratios et le groove
- jouable avec l'analogique !

## les moins

- le mode réseau (uniquement au Japon)
- moins jouable sur PS2

## intérêt

90%

Avec plus de persos que jamais et ses six systèmes de « groove » différents, Capcom vs SNK 2 est assurément le meilleur jeu de baston 2D du moment.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





# KLONOA 2: LUNATEFA'S VEIL

## BEAUCOUP TROP DUR SANS LES ENNEMIS !

Pour explorer au maximum les niveaux et arriver au bout de l'aventure, Klonoa doit utiliser ses adversaires. Ils peuvent dégager des passages en explosant, se détruire mutuellement ou permettre de sauter plus haut. Certains peuvent même transporter Klonoa à des niveaux plus élevés du tableau et l'aider ainsi à découvrir passages et items cachés.



Les ennemis peuvent servir à ouvrir certains passages.



Il est quelquefois possible de lancer les ennemis vers l'arrière-plan.



Ceux qui volent peuvent vous emmener très haut.

**K**lonoa 2 arrive enfin dans nos contrées. Testé en import dans C+ 112 (84 %), il nous avait amusés sans véritablement nous faire sauter de joie. Un joli jeu, très agréable et sympathique... Pas de surprise dans cette version officielle, apparemment rien n'a changé. La mascotte de Namco évolue toujours dans un univers très coloré et se sert de ses ennemis pour progresser. Il ne sait pas faire grand-chose à part sauter et agripper tout ce qui passe, mais ça suffit à son bonheur. Les épreuves de plates-formes sont toujours entrecoupées par de petites épreuves originales. Le jeu reste donc très rythmé et extrêmement divertissant.

### Des ennemis très utiles

Grâce à son bâton magique, Klonoa peut cramponner ses ennemis. Ensuite, il peut les jeter sur d'autres ennemis, sur des cibles, ou bien s'en servir pour sauter plus

haut. Bon nombre de passages, rubis, cœurs de vie, étoiles, ne peuvent être atteints sans cette technique. Certains adversaires offrent même quelques possibilités supplémentaires. Ils peuvent voler quelques instants, exploser des blocs, ou conduire Klonoa dans une autre zone... Comme dans tout jeu de plates-formes, il faut collectionner tout un tas d'items. Savoir observer et utiliser judicieusement les ennemis est donc indispensable si l'on veut se remplir les poches.

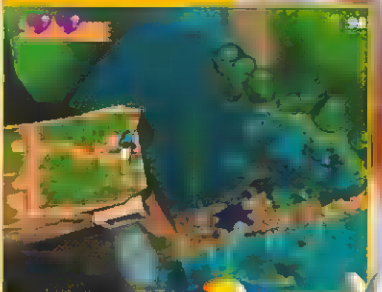
### Ça bouge bien !

Klonoa 2 est un jeu très dynamique. Mis à part les incontournables bumpers qui vous éjectent dans les airs, on trouve beaucoup de courants d'air ou de cascades qui provoquent des mouvements de caméra brusques et des changements de niveau. Les angles de vue, précalculés, mettent souvent en valeur l'impression de hauteur ou de profondeur. D'autre part, beaucoup d'éléments sont en mouvement à l'écran, l'arrière-plan est particulièrement vivant et animé, et bon nombre de bestioles se promènent. Revers de la médaille, il est parfois difficile de dissocier l'arrière-plan de l'avant. Enfin, l'ensemble graphique est de très bonne qualité, très fin ■ très coloré, et l'animation ne souffre d'aucun problème. Bref, Klonoa est un jeu agréable et très divertissant. Sa faible difficulté le rend abordable au plus grand nombre. Alors si les plates-formes vous démanagent, laissez-vous tenter... ■



Ces canons permettent d'atteindre une autre partie du tableau.

L'impression de hauteur est particulièrement bien retranscrite.



Les séances de plates-formes pures laissent souvent la place à des séquences originales.



Fréquemment, de petites séquences présentent Klonoa dans ses œuvres.





Quelques boss vont tenter de freiner votre progression. Mais ils ont évidemment un gros point faible.



Il faut parfois transporter les ennemis un moment pour les utiliser adéquatement.

## Klonoa est de retour !



oui!

**Niiico**

Klonoa 2 sur PlayStation 2 est tout aussi attachant que l'était le premier sur PSone. Si le principe de jeu n'a pas évolué d'un poil, les graphismes ont considérablement évolué. Tout est lissé, propre et sans pixelisation. L'autre bon côté de ce jeu, c'est que les débutants et les joueurs confirmés trouveront chaussures à leur pied. Terminer le jeu à 100 % n'est pas évident du tout.

On rencontre quelques jolies bestioles...



Le choix du niveau s'effectue sur une carte, classique...



oui!

**Zano**

J'aime bien ce Klonoa 2. Il est fun, rythmé et très facile à prendre en main, on s'y fait plaisir rapidement. Dommage que l'aventure ne réserve pas plus de surprises que ça. Ses qualités graphiques et sonores satisferont sans problème les adeptes du genre, et son faible niveau de difficulté permettra au plus grand nombre de s'amuser. N'importe qui pourra aller au bout du jeu sans se prendre la tête. Quant aux puristes, ils pourront s'acharner à essayer de trouver tous les rubis, étoiles, et jetons... Un bon petit jeu !

**KLONOA 2**  
Lunateca's Veil

**les plus**

- le visuel attrayant
- la prise en main aisée
- l'aventure rythmée

**les moins**

- le principe un peu répétitif
- le manque d'innovations
- la durée de vie

**intérêt**

**86%**

Klonoa 2 aura fort à faire face aux hits du genre sur PS2. Mais son charme et la qualité de sa réalisation plairont à bon nombre de joueurs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





# HEAD HUNTER



Ce boss se combat sous la pluie, sur le toit d'un immeuble. Trois coups lui suffisent pour vous éliminer.

**C**e Head Hunter va faire du bien à notre Dreamcast. Fortement inspiré de plusieurs gros titres, il vous propose d'incarner Jake Wake, un héros solitaire qui va devoir faire le ménage... La ville de San Francisco est truffée de truands, et une jeune fille va louer vos services pour retrouver le meurtrier de son père. Cependant, n'est pas justicier qui veut, et il va falloir gagner votre titre

de « Hunter » pour exercer comme bon vous semble votre activité. Avec des phases d'infiltration et d'action dignes d'un Metal Gear, des petites énigmes de type Resident Evil, et des runs en ville pouvant s'apparenter à certains passages d'un Driver, ce Head Hunter s'annonce particulièrement appétissant...

## Pas à pas

Le jeu commence par un examen dont le but est d'obtenir la première licence de Hunter. Cette dernière permet d'accéder à une partie bien précise de la ville. Mais pour aller plus loin dans l'aventure, il sera nécessaire de posséder les autres licences. Chaque examen consiste en une série de quatre petits exercices en temps limité. Grâce à eux, on apprend le maniement des armes et les stratégies d'infiltra-

tion, et on se familiarise avec les mouvements du perso. Chaque grade autorise donc l'accès à une partie de la ville, mais aussi la possession d'armes spécifiques. Ainsi, au début, vous n'aurez qu'un simple gun, mais, plus tard, il sera possible de faire joujou avec des armes automatiques, et d'utiliser certains gadgets. Comme les déplacements dans la ville se font à moto, l'obtention de la licence de Hunter dépend aussi de vos talents de pilote. Lorsqu'on roule vite, sans toucher les autres usagers de la route ou les murs, on glane des points. Ce sont eux qui permettent de se présenter à l'examen de la licence suivante...

## Action et infiltration

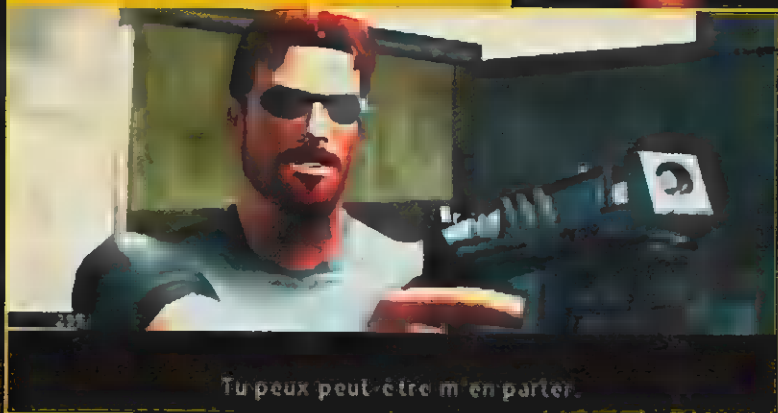
Généralement, les missions consistent à s'introduire dans un bâtiment pour exploser les truands



# HEADHUNTER

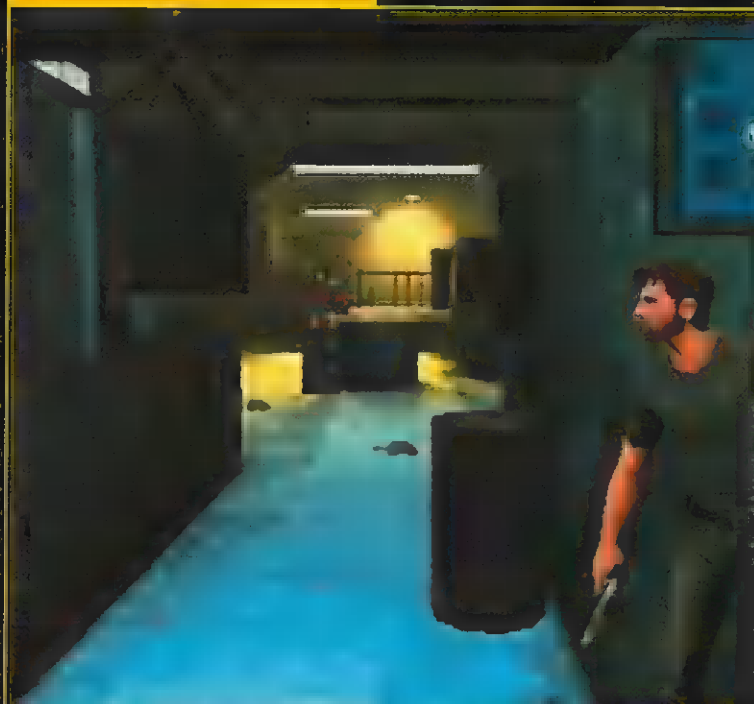
**Le Metal Gear de la Dreamcast**

Des cinématiques très fréquentes viennent ponctuer l'aventure et renforcer l'intérêt du scénario.



Tu peux peut-être m'en parler.

Une touche permet de se coller aux murs et d'observer sans être vu. Une pression sur la gâchette R fait votre perso pivoter pour tirer.







Les scènes de blast sont fréquentes et assez animées. Il est possible d'effectuer des roulades pour éviter les tirs.

qui s'y terrent. On s'introduit discrètement, et l'on inspecte chaque pièce minutieusement. Bon nombre d'items peuvent y être récupérés, dont certains s'avèrent indispensables pour aller au bout. Outre les clefs qui permettent d'ouvrir portes et placards, il faudra aussi utiliser des badges, des fils électriques, bouger des caisses, actionner des leviers, etc. Ça vous rappelle quelque chose ?... Le perso peut longer les murs, créer des diversions, et donc avancer intelligemment. Foncer en mitraillant tout ce

qui passe est une stratégie vouée à l'échec. Il faut repérer ses cibles, se cacher... Grâce à la visée automatique, on peut se concentrer sur les mouvements de son héros; les échanges de tirs y gagnent en réalisme et en intensité.

### Du bon boulot.

En plus de son scénario en béton, le jeu dispose d'une bonne réalisation. S'il n'offre pas les meilleurs graphismes que nous ayons vus jusque-là sur Dreamcast, il s'avère tout de même assez joli. Les pièces

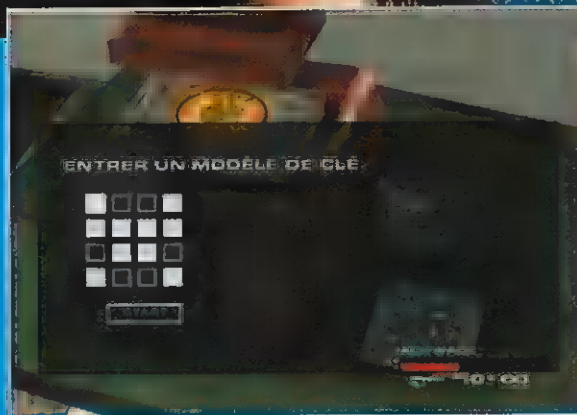
sont détaillées et travaillées, et on assiste à de bons effets d'ombres et de lumière. Par contre, les décors extérieurs auraient pu être un peu plus affinés. Côté jouabilité, il n'y a pas grand-chose à reprocher: le perso bouge bien, et ses divers mouvements sont faciles à réaliser (même si la gestion de la caméra peu poser de petits problèmes). Au final, ce Head Hunter est la bonne surprise de la fin d'année sur Dreamcast.

Bien ficelé, il s'avère très captivant et promet de longues heures de plaisir... ■

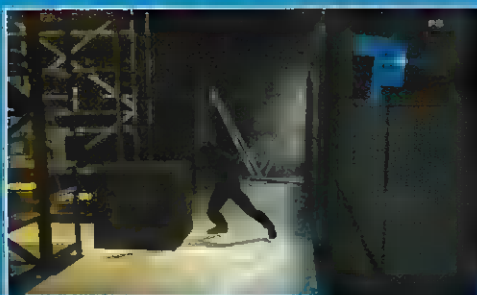
# HEAD HUNTER

## UN PEU DE RÉFLEXION

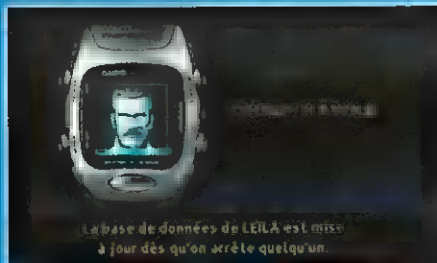
À de nombreuses reprises, vous devrez faire fonctionner votre matière grise pour avancer. Rien de vraiment difficile, il faut juste un peu de logique. Accordez l'intérêt au moindre détail, que ce soit un numéro sur un poster ou un objet étrange en haut d'une étagère. De plus, examiner les items dans le menu des objets peut s'avérer utile...



Pas de hasard pour trouver cette combinaison. Un objet vous livre la moitié du secret...



Quelques caisses et objets peuvent être déplacés, rarement inutilement...



Votre montre permet de communiquer avec vos supérieurs, et ainsi de glaner des indices sur les différents objectifs.

oui, mais...

## Zano

Head Hunter me branche vraiment. Il est beau, bien réalisé, et est doté d'un très bon scénario. Chaque mission vous emmène dans un nouveau lieu et vous confronte à de nouveaux ennemis et de nouvelles petites énigmes. Bref, on ne s'y ennue jamais. Ses seuls gros défauts sont la conduite de la moto trop imprécise et le manque de nervosité de la caméra. Mais le reste est tellement bien ficelé... Bref, si le genre vous tente, vous ne serez pas déçu.





La moto vous sert à aller rapidement d'un lieu à un autre. Pas évidente à piloter, elle permet en fait de glaner les points nécessaires à l'inscription aux licences de Hunter. Attention ! chaque choc fait perdre quelques-uns de ces précieux points.



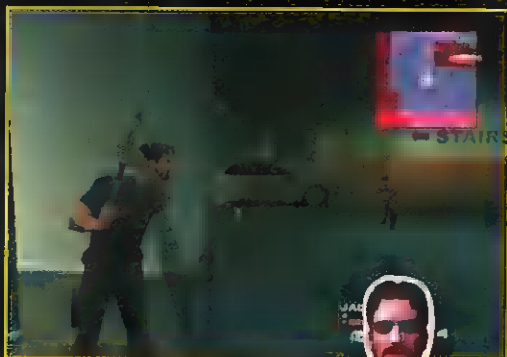
C'est en roulant vite que l'on glane le plus de points.



Un plan indique en permanence la direction à suivre et le point de rendez-vous.



Les zones d'arrêt sont matérialisées par ce faisceau orange.



Les balles laissent des impacts sur les murs ou les voitures.



oui, mais...

## Toxic

Head hunter mélange habilement phases d'action et espionnage. À l'instar d'un Metal Gear Solid, vous allez devoir remplir des missions d'infiltration. Malheureusement, ce titre se contente de reprendre un système qui a fait ses preuves ailleurs. Indépendamment de la réalisation particulièrement soignée et des péripéties bien senties, rien n'est très novateur. Head Hunter est un bon jeu d'action qui enfonce un peu des portes ouvertes.

## PERMIS DE TUER

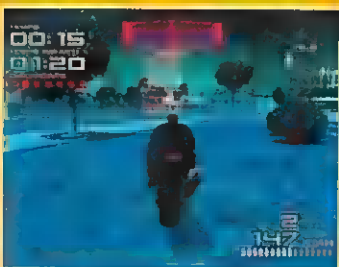
Pour progresser dans le jeu, il est nécessaire de posséder les cinq licences de Hunter. Pour les obtenir, il faut passer une série de tests chronométrés consistant généralement à tirer sur des cibles virtuelles.



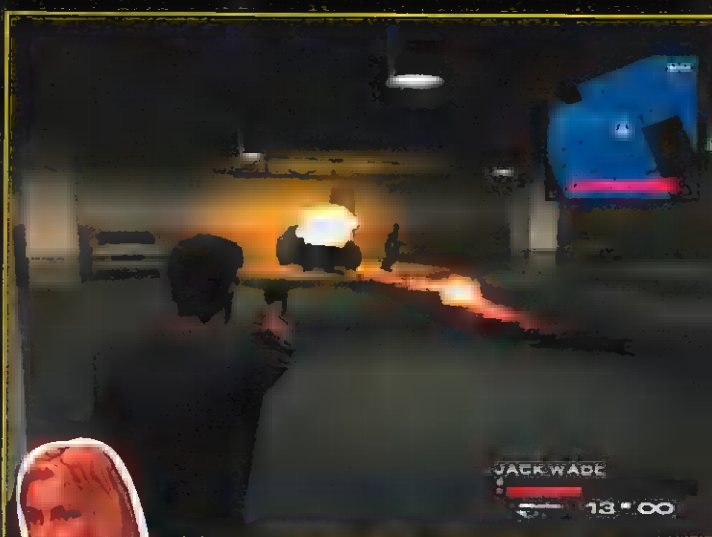
Quarante-cinq secondes pour éliminer six gardes virtuels.



Un exercice délicat : pas d'arme pour attaquer, il faut donc infiltrer.



Apprendre à piloter la moto est aussi au programme. Là, il faut passer les checkpoints et enrouler du câble.



Quelquefois, il est préférable de viser autre chose que l'humain que l'on veut shooter. L'essence s'enflamme très bien...

## HEADHUNTER

### les plus

- les missions nombreuses
- les actions variées
- le scénario

### les moins

- la caméra imprécise
- la bande sonore
- la moto délicate à piloter

## intérêt

92%

Une bonne dose d'action, un poil de réflexion, des missions nombreuses et variées... Head Hunter est le jeu idéal pour patienter en attendant MGS 2.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : AMUZE
- Éditeur : SEGA
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# test



# BATMAN VENGEANCE

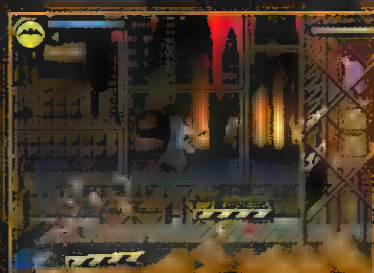
**B**atman est de retour pour de nouvelles aventures sur Game Boy Advance.

Gotham City est encore une fois en proie aux attaques sans foi ni loi du célèbre Joker. Ce malotru, au maquillage outrancier, a réuni autour de lui une collection des plus horribles et maléfiques renégats que la Terre ait jamais portés. Batman va donc devoir déjouer les plans de ces voyous, afin de préserver Gotham City des atrocités qui l'attendent. Le mode history vous plonge d'emblée dans l'action. Après une courte introduction qui situe bien l'action, vous incarnez le bathéros à l'assaut des toits de Gotham. Dès les premiers instants, les graphismes colorés et soignés sautent aux yeux. L'atmosphère particulière de l'univers du comics est particulièrement

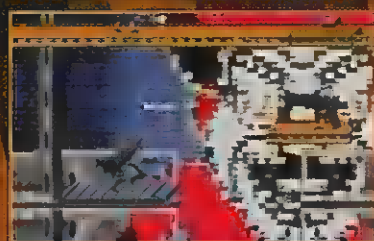
bien retranscrite. Les fans ne seront pas déstabilisés.

## Les cartes en main

Batman possède une panoplie de mouvements assez large afin d'éradiquer la vermine et de passer les différents niveaux de plates-formes. Il peut sauter, grimper et s'agripper à certains éléments du décor. Vous allez devoir éviter des objets en mouvement et ajuster des tirs précis pour venir à bout des difficultés, pièges et embûches. Un système de grappin vous permettra d'accéder aux niveaux les plus élevés des différents décors. Quelques boss, bien vicelards, chercheront à vous tailler les oreilles en pointe. À l'arrivée, ce jeu offre une belle alternance entre phases de plates-formes délicates et phases d'action dynamique. ■



Le Joker a tendu un de ces pièges dont il a le secret.



Les décors sont admirables.



**oui!**

## Toxic

Ce jeu Game Boy Advance est un régal pour quiconque souhaite passer un bon moment en compagnie de l'un des plus grands héros de l'univers. L'action est soutenue et le graphisme varié constitue un régal pour les yeux. L'atmosphère est digne des plus grandes aventures de l'illustrissime chauve-souris. Reste que quelques mouvements peuvent apparaître imprécis à des moments clés, mais dans l'ensemble, le confort de jeu est important.



Il faut avoir la main verte pour déraciner cette sale bestiole.

## Ça plane pour lui !



Batman attend son heure pour sauver le monde.



## les plus

- graphisme très soigné
- Batman dans toute sa splendeur

## les moins

- le léger manque de variété
- les quelques imprécisions

## intérêt

**88%**

Un bon jeu Game Boy Advance qui propose quelques belles phases d'action. La réalisation est de qualité, malgré quelques mouvements imprécis.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





# TIME CRISIS II



Un boss costaud, qui se sert d'un missile comme batte de base-ball.

Ne pas tirer sur son coéquipier, ni pas tirer sur son coéquipier...



## LE NOUVEAU GUNCON

Pour cette version sur PlayStation 2, Namco inaugure une nouvelle mouture de son pistolet, le Guncon, qui avait déjà fait ses preuves sur PSone. Rassurez-vous, le premier Guncon reste compatible avec Time Crisis 2, mais il est un peu moins précis que son successeur. Le Guncon 2 se branche sur le port USB et sur la sortie vidéo.



## Haut les mains !

**W**ild Dog, l'ignominie du premier épisode, est de retour. Vous le croyiez mort et enterré. Eh bien, non. Le revoici en bonne santé dans ce nouveau volet, prêt à tenir le rôle du méchant, une fois de plus. Mais cette fois-ci, vous n'incarnez plus Richard Miller (le frimeur en blouson de cuir et à la banane gominée du volet initial), mais un duo de nouveaux flics de choc: le blondinet, Keith Martin, et le petit brun, Robert Baxter. Leur but sera donc d'éliminer Wild Dog et ses acolytes, sans oublier leur nouvel employeur. Et comme les héros sont au nombre de deux cette fois-ci, il faudra

véritablement shooter en équipe (voir encadré). Les habitués de ce jeu en arcade, classé comme un incontournable dans toutes les salles qui se respectent, reconnaîtront sans peine cette adaptation de Time Crisis 2 sur PlayStation 2.

### Arcade forever

Le challenge de cette adaptation était de taille, et on attendait Namco au tournant. Le mode scénario de la version PlayStation 2 reprend exactement l'histoire de l'original. En bonus, Namco nous sert même un graphisme amélioré, grâce à son talent et à sa maîtrise grandissante de la puissance de la PlayStation 2. L'action ne laisse aucun répit, si ce n'est quelques temps morts pour dérouler des cinématiques. Les premières minutes de jeu suffisent pour réveiller le tireur d'élite qui sommeille en vous, et ce, malgré son grand âge (la borne est sortie en 1997). Les séquences de tir arrivent encore à surprendre, telles la fusillade dans le train (et aussi, sur le train, à côté du train, et dans le train d'en face), ou encore la poursuite sur des hors-bord, avec des hommes grenouilles aux trousses.

### Un, dos, tres

Au-delà de ses qualités techniques indéniables, Time Crisis 2 impressionne aussi par une finition exemplaire, malgré la très courte durée de vie du mode arcade. En effet, les trois petits niveaux se finissent vite pour un as de la gâchette. Namco a néanmoins pensé à une batterie de détails bien trouvés. Mis à part les tests de précision, désormais classiques dans le genre, on pourra aussi jouer à plusieurs variantes du mode arcade: deux guns pour un seul joueur, deux joueurs sur une seule télé, ou encore à deux joueurs en link sur deux télé (comme sur la véritable borne d'arcade). Il est aussi possible de recharger ses munitions en tirant hors de l'écran, au lieu d'appuyer sur un bouton. Ils ont vraiment pensé à tout! Au final, Namco peut être fier de son bébé. Time Crisis 2 se hisse comme « le » meilleur jeu de tir sur écran toutes consoles confondues, loin devant The House of the Dead et Confidential Mission, tous deux sur Dreamcast. De quoi effacer la mauvaise impression du dernier épisode sur PSone (Time Crisis: Project Titan, testé dans C+ 111 - 83%). ■



**oui!**

**Gia**

Elle s'est fait attendre, cette adaptation de Time Crisis 2! Mais ma patience a été bien récompensée, car cette version dépasse de loin toutes mes espérances. On retrouve le même plaisir immédiat que sur la borne d'arcade, mais il est dommage que Namco n'ait pas intégré une histoire supplémentaire afin d'allonger sa durée de vie. On en vient vite à bout, mais les heures de plaisir que procure Time Crisis 2 se démarquent par leur intensité. Du pur bonheur, comme je les aime, et sans se prendre la tête!



Quand une balle est encerclée de rouge, c'est qu'elle va vous toucher, si vous ne vous mettez pas à l'abri.

L'incroyable poursuite en bateau fait partie des scènes les plus spectaculaires du jeu.



2730

Le boss de fin est assez coriace. Attention à son laser rose.



Videz votre barillet sur les barils pas sympas!



## À LA CROISÉE DES CHEMINS

Le principe de base de Time Crisis 2 est assez particulier. Selon le personnage que vous incarnez (au choix Keith ou Robert), la vue subjective change. Non seulement l'angle de vue, mais aussi les chemins empruntés. Ainsi, vous pourrez voir à l'œuvre sur votre écran, votre coéquipier en train de shooter les ennemis lui aussi. Attention donc à ne pas lui tirer dessus, même s'il a toujours la fâcheuse habitude de se placer dans votre ligne de mire.



Les chemins de chaque personnage sont matérialisés par les lignes rouges et bleues. Cette carte correspond à la vue aérienne d'ensemble de la première zone du premier niveau.



Cette vue correspond à celle de Keith (le blondinet du joueur 1), à la position 8, sur la ligne bleue.



Si vous incarnez Robert (le petit brun du joueur 2), voici votre champ de vision à la position 8, sur la ligne rouge.



À deux, vous pourrez quand même profiter de cette cohabitation grâce à un mode en écran split. Les plus fortunés pourront carrément brancher deux PlayStation 2 sur deux téléviseurs, comme dans la version arcade.

**test**



**oui!**

**Switch**

Time Crisis 2 c'est trop de la balle de bombe! La nouvelle possibilité de jouer à deux est vraiment top! C'est tout ce qui manquait à la série. Du coup le jeu devient moins bourrin: il faut éviter de shooter son coéquipier, fini les tirs à l'aveuglette. Et puis il y a le mode Dual-Gun, qui permet de jouer avec deux flingues, trop top! Bref, un bon shoot. La référence, même.



Certains tests de précision reprennent des vieux jeux d'arcade de Namco.



**les plus**

- les modes deux joueurs
- fidèle à l'arcade
- l'action sans répit

**les moins**

- la courte durée de vie
- des voix françaises peu engageantes

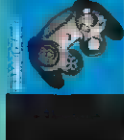
**intérêt**

**94%**

De l'action et une bonne dose d'adrénaline, une réalisation explosive et une finition du tonnerre, c'est le meilleur jeu de tir sur console.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- TIR SUR ÉCRAN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





## JEUX CACHÉS

Trois jeux cachés sont disponibles dans Super Monkey Ball. Pour les débloquer, il suffit d'atteindre le score de 2500 points en mode arcade normal. Une tâche qui ne pose aucune difficulté.



Dix-huit parcours sont disponibles dans le mini golf. On prend un réel plaisir à y évoluer.



Une partie de bowling, ça vous tente? On règle la trajectoire, la force, et on lance sa boule.



Le billard est superbement réalisé. Effet de transparence et finesse des graphismes sont au rendez-vous.

# SUPER MONKEY

**P**remier jeu d'un éditeur tiers, Sega en l'occurrence, à sortir sur cette console, Super Monkey Ball est un savant mélange de différents jeux qui ont marqué les années quatre-vingt: le clin d'œil à Spin Dizzy, Marble Madness, Trailblazer ou encore Gyroscope est incontestable. Le principe de Super Monkey Ball est des plus simples, encore fallait-il y penser. Le but consiste à amener au point d'arrivée un personnage coincé dans une bulle indestructible. Attention, ce n'est pas le personnage que l'on contrôle, mais la surface de jeu sur laquelle il évolue! La jouabilité, un peu déroutante en début de partie, ne pose plus de problème après quelques minutes de pratique.

## Dix, trente ou cinquante

Trois niveaux de difficulté sont proposés. À chacun d'eux correspond un nombre donné de niveaux à parcourir: dix, trente ou cinquante. En fonction de la difficulté choisie, les surfaces de jeu comportent plus ou moins de pièges ou de passages compliqués à franchir. Les niveaux se situant dans l'espace, chaque sortie de piste signifie la perte d'une vie. Prenez garde donc aux cavités, bumpers de flippers, pentes plus ou moins inclinées et autres imperfections des surfaces, qui sont autant d'éléments qui vont vous corser la tâche. Dans les niveaux, il est possible de récupérer des bananes, mais il n'est pas indispensable de les attraper toutes pour terminer le niveau puisqu'elles ne sont là que

pour vous offrir des vies supplémentaires. D'autres options sont disponibles: une course où quatre joueurs peuvent s'affronter sur le même écran, un jeu de précision dans lequel on doit atteindre en planant le cœur d'une cible, et un mini jeu de basket.

## Très amusant

Trois autres jeux cachés sont également proposés: un bowling, un mini golf et un billard. Les débloquer est à la portée de tous et demande peu d'efforts, il suffit simplement d'atteindre un certain score. Super Monkey Ball, derrière ses airs petit soft pour enfants, est un jeu d'arcade et de réflexion très amusant, bourré de modes de jeu différents, qui devrait satisfaire les amateurs du genre. ■

Plus on avance dans les niveaux, plus la difficulté augmente. Ici, des obstacles tentent de vous pousser hors de la piste.



Les premiers circuits ne sont pas difficiles: les courbes sont régulières et la surface de jeu assez large.



Le mini jeu de boxe repose sur un principe simple: éjecter du ring ses adversaires avec un gant de boxe.



Autre mini jeu: atteindre le cœur d'une cible située à une grande distance de son point d'envol. Attention aux mines flottantes et autres bombes!



# BALL



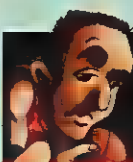
Le dernier niveau en mode normal est infernal : les plateformes bougent dans tous les sens à des vitesses différentes.



En terminant le jeu sans perdre une vie, on débloque 3 nouveaux niveaux.



Attention ! ces pics d'acier qui bougent sans cesse de la droite vers la gauche et de la gauche vers la droite ! Avancez prudemment.



**oui, mais...**

**Kael**

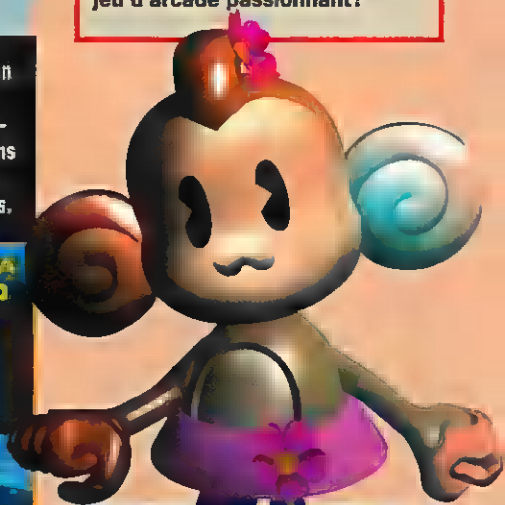
Monkey Ball est un titre vraiment délirant... à petites doses. La physique de la boule qu'il faut faire évoluer est incroyablement réaliste. Les nombreux mini jeux proposés son super fun comme le bowling, très prenant à plusieurs. Graphiquement, à l'instar de Luigi Mansion, tout bouge de manière très fluide, sans aucun bogue de collision. Les couleurs sont magnifiques et parfaitement adaptées à l'univers du jeu. En bref, nous avons affaire à un excellent titre, mais qui perd un peu de son intérêt après quelques heures de jeu.



**oui!**

**Niiico**

Les premières minutes de jeu sont un peu déroutantes et ne donnent pas vraiment envie d'avancer plus loin. Cependant, rapidement, on se prend au jeu. La jouabilité est parfaite, sensible à souhait, et diriger son personnage à travers la centaine de niveaux est une vraie partie de plaisir. Ajoutez à cela un graphisme hyper propre et des modes nombreux et variés, vous obtiendrez un pur jeu d'arcade passionnant !



**les plus**

- les très nombreux modes
- la variété des niveaux
- la prise en main

**les moins**

- attention au mal de mer !
- des niveaux très prise de tête

**intérêt**

**84%**

Un principe qui n'est pas sans rappeler les grands jeux des années quatre-vingt, mais retouqués par la puissance graphique de la Game Cube.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : NINTENDO
- RÉFLEXION
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





# HALF-LIFE

**S**orti sur PC il y a plus de trois ans maintenant, Half-Life resté encore pour beaucoup, la référence absolue en matière de Doom-like. Plébiscité par l'ensemble de la presse informatique et récompensé à de très nombreuses reprises, Half-Life débarque à présent sur PS2.

## Le complexe du militaire

Le scénario de Half-Life est très certainement ce qui fait sa force. Tout commence dans une base secrète de l'armée américaine. Gordon Freeman, le personnage que vous incarnez, est un jeune scientifique. Comme tous les matins, il se rend à son laboratoire. Alors qu'il effectue une expérience, un incident se déclenche et une brèche spatio-temporelle s'ouvre à l'intérieur de la base. Une gigantesque explosion s'ensuit et d'étranges

créatures extraterrestres envahissent le complexe militaire. Le gouvernement américain n'a alors plus le choix: toute preuve de l'existence d'aliens doit être détruite. Des troupes de marines sont envoyées sur place pour le grand nettoyage de printemps. Votre rôle, vous l'aurez compris, consiste à échapper aux aliens, qui sont loin d'être amicaux, mais également aux militaires.

## Dans la ligne de mire

Tout commence donc dans les sous-sols de la base. Équipé d'un simple pied-de-biche au départ, votre armement va rapidement s'étoffer au fil de votre progression. À l'instar de Zelda sur N64, il est possible de locker un adversaire: on se déplace alors autour de lui sans jamais le quitter de sa ligne de mire. Certaines armes peuvent être récupérées sur le corps de victimes. D'autres demandent quelques efforts d'imagination pour être

récoltées. Il faut généralement passer par les gaines de ventilation, ou trouver du personnel sur place pour vous ouvrir certaines portes. Il est en effet très important de ne pas tirer sur n'importe qui. Les scientifiques et les gardes qui, comme vous, se retrouvent prisonniers dans la base, sont d'une grande utilité. Les gardes peuvent vous accompagner quelques instants et faire feu sur les extraterrestres, mais également débloquer certains passages. Les scientifiques, en règle générale, vous informent de la mission à effectuer. Ils sont aussi là pour vous ouvrir les portes fermées et protégées par une serrure à reconnaissance rétinienne. Faites en sorte de les protéger des attaques aliens, votre travail s'en trouvera grandement facilité.

## Plein la tronche

Vous l'aurez compris, Half-Life n'est pas un Doom-like bourrin.



Le début de vos ennuis: l'expérience tourne mal et les aliens viennent envahir la base militaire.



L'homme à la valise est un personnage mystérieux. On le croise à de nombreuses reprises dans les niveaux... qui est-il? Réponse en toute fin de jeu.



## Planète Xen

### MISSIONS DECAY

Le point fort de Half-Life, outre son mode solo, est la présence d'un mode inédit : les missions Decay. Elles sont une douzaine que l'on effectue en coopération avec un joueur ou avec la console.

dans lequel on tire sur tout ce qui bouge, rien au contraire. Il faudra pourtant vous montrer sans pitié à chaque fois qu'un extraterrestre se présentera devant vous. Ils sont nombreux, leur taille varie tout comme leur manière de vous attaquer. Comme dans le film *Alien*, les plus pénibles à abattre sont très certainement ceux qui vous sautent au visage : ils sont petits, rapides et vifs. Utilisez dans ce cas votre pied-de-biche. Les marines ne sont pas là non plus pour faire de la figuration.

### Les gars de la marine

Leur intelligence artificielle est très avancée (étonnant pour des militaires !), et une fois qu'ils vous ont repéré, il devient très difficile de les éliminer sans en prendre plein la tronche. Heureusement, vous êtes équipé d'une combinaison qui fait office de bouclier. Elle sert aussi à vous déplacer sous l'eau plus longtemps, et également à respirer normalement dans

l'espace. La fin du jeu se déroule en effet sur Xen, la planète d'origine des extraterrestres. À cette occasion, on découvre des paysages apocalyptiques ainsi que de gigantesques monstres à la résistance hors du commun. L'un d'entre eux, Gonarch (« N'en a qu'une », pour les intimes), va vous faire passer des moments bien difficiles ! Espace oblige, la gravité est plus faible que sur Terre, et chaque saut demande un dosage de l'impulsion parfait. L'affrontement avec le boss final est très spectaculaire : déjà du fait de la taille de l'alien à détruire, mais également par la qualité des animations proposées.

### Version améliorée

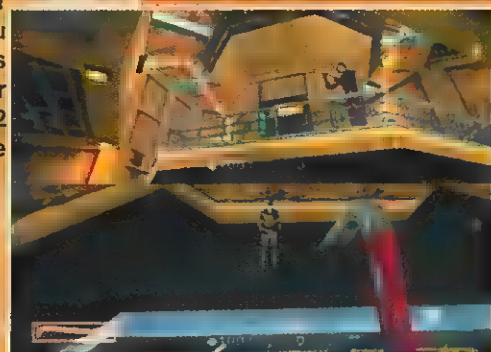
Initialement prévu sur Dreamcast, Half-Life est une réelle réussite sur PlayStation 2. Les programmeurs maîtrisent de mieux en mieux cette console et nous offrent ici un jeu fabuleux au graphisme fin et coloré. Cette version

n'a d'ailleurs rien à envier à celles pour PC. En effet, certains aspects du jeu ont été améliorés, comme les bornes de recharge d'énergie ou de points de santé. Les couleurs sont également plus pétantes. Un vrai régal pour les yeux. Mais ce n'est pas tout...

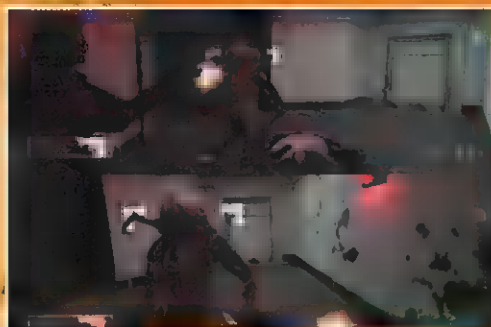
Pour la première fois dans une version de Half-Life, un mode multijoueur en coopération est proposé. Decay, c'est son nom, vous invite à accomplir différentes petites missions accompagné par un autre joueur humain ou dirigé par la console. À vous de coordonner vos mouvements correctement pour avancer au mieux. Amateurs du genre, Half-Life est très certainement le meilleur jeu du moment sur PS2 et mérite toute votre attention. ■



On s'empare des deux premiers éléments du puzzle mécanique.



Leurs chemins se séparent rapidement et chacun joue de son côté.



Mais ils sont amenés à se croiser à de nombreuses reprises. En clair, unissez vos efforts.



Le boss du fin, une sorte de fœtus gigantesque, n'est pas évident à tuer. Sa puissance de feu est phénoménale.



Les ninjas noirs sont célèbres pour leurs déplacements ultra rapides. Utilisez le lock automatique pour les abattre rapidement.



Une situation bien délicate : si on traverse les rayons bleus on fait exploser les mines ! Que faire ?



Ne tuez ni les scientifiques, ni les vigiles. Ces derniers vous aident à abattre les extraterrestres et débloquent certaines portes.



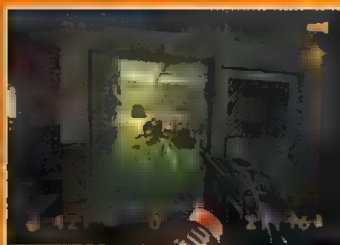
# test



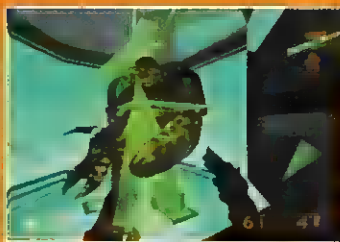
## HALF-LIFE

### 3 1201 N04AN

L'armement proposé est très diversifié. En plus des classiques armes à feu, on peut récupérer des armes complètement inédites sur le corps des extraterrestres.



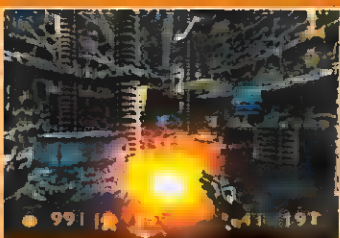
Le shotgun est très efficace au corps à corps. Par contre, de loin, préférez le fusil d'assaut.



Un adversaire plus impressionnant que résistant: le magnum va lui faire bouffer la poussière rapidement.



Le lance-roquettes est l'arme idéale contre les gros adversaires. Ici, un tank des marines.



Dans la base extraterrestre les ennemis font feu de partout. Choisir la bonne arme est impératif pour les éliminer rapidement.

### GRANDS MOMENTS

Le mode solo proposé est exceptionnel. Non seulement par son scénario, mais aussi par les situations rencontrées. Quelques exemples en images.



Les marines hélicoptérés débarquent par surprise au-dessus de vous.



Un des nombreux boss du jeu. Impossible de le tuer avec des moyens conventionnels.



Pour détruire un hélicoptère, à défaut de missile, rien de plus efficace qu'un lance-roquettes.



Une gaine d'aération classique... sauf que les balles viennent la percer! Effets spéciaux géniaux!



Autre grand moment du jeu: tuer un boss et faire exploser un mur d'enceinte grâce à un satellite.



Premiers pas sur la planète Xen. Le graphisme est soigné et l'impression de désolation bien rendue.



**oui!**

**Niico**

La version PC m'avait complètement retourné, le jeu PS2 m'achève définitivement! L'aventure est en tout point identique et contient même de nombreuses améliorations graphiques: images plus hautes en couleurs, contrastes plus prononcés et textures retravaillées. Le moteur graphique est d'une rare efficacité et les ralentissements sont rares. Grâce à un scénario riche, le mode solo est le meilleur qui soit actuellement. Différents modes multijoueur sont également disponibles, qui valent tous le détour. Une durée de vie exceptionnelle!





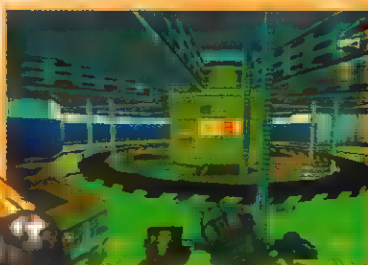
Si les décors de la planète Xen sont réussis, le fond d'écran, dû à une forte pixelisation, est bâclé.



Gonarch (« N'en a qu'une ») est un boss impossible à détruire. Il faut le faire fuir à travers tout le niveau. Bon courage!



Je le crois pas! Les scientifiques américains utilisent encore des Amstrad CPC 484. Vous le croyez, ça?



Une phase délicate du jeu: comment parvenir jusqu'au téléporteur au centre l'écran?



yo!

## AHL

Après avoir fait un carton sur PC, Half-Life arrive enfin sur console. On ne peut que s'en réjouir car c'est vraiment un chef-d'œuvre du genre. En plus d'une action soutenue, Half-life bénéficie d'un scénario passionnant, ce qui est rare dans ce type de jeu. La version PS2 ne manque pas d'atouts: un beau graphisme (nettement plus coloré que sur PC), une jouabilité irréprochable et une animation très rapide. On appréciera également la possibilité de sauvegarder à volonté, ainsi que des temps de chargement très rapides. Half-life offre une bonne durée de vie, d'autant plus que les modes multijoueur sont très réussis. Un titre incontournable pour les fans de Doom-like et pour tous ceux qui veulent s'y initier.



## les plus

- la qualité graphique
- la prise en main
- la souplesse de l'animation
- un mode de jeu inédit
- la durée de vie
- la richesse du scénario

## les moins

- pardon ?

## intérêt

96%

Half-Life est le jeu qui a donné ses lettres de noblesse aux Doom-like. Une réalisation exceptionnelle et sans défaut pour cette version PS2.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: GEARBOX
- Éditeur: VIVENDI
- DOOM-LIKE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE





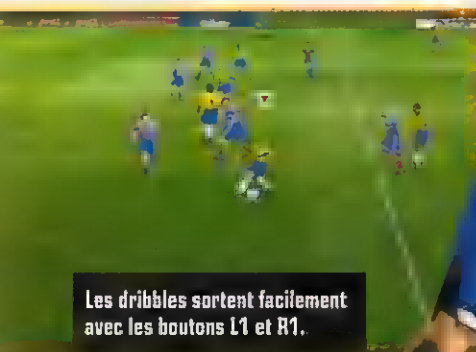
# FIFA 2002



Cette belle phase offensive risque de mettre à mal la défense.



Le zozo après un but d'anthologie. Le stade est en délire.



Les dribbles sortent facilement avec les boutons L1 et R1.



Barthez sort dans les pieds de l'attaquant. Impressionnant!

**L**a fin de l'année arrive, et son traditionnel Fifa avec. Electronic Arts, sensible aux nombreuses critiques formulées à l'égard des précédentes versions, a mis un point d'honneur à proposer un titre doté d'une nouvelle jouabilité plus intuitive au service de la qualité graphique inhérente à ses productions. Le premier menu de sélection permet d'accéder aux nombreux modes de jeux proposés. Licence oblige, tout ce qui se fait de mieux, et même plus, dans le genre équipe de foot est présent. L'ensemble des tournois les plus importants du globe sont sélectionnables pour des matchs à très haute tension. Vous pouvez choisir de participer à une saison complète, où vous prenez en main la

destinée d'une grande équipe pour l'emmener au sommet de la hiérarchie mondiale. Il faut alors impérativement assurer de bons résultats dans tous les matchs imposés.

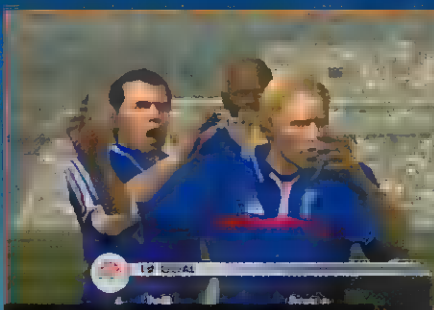
## La classe internationale

Un mode de jeu spécifique permet de participer aux éliminatoires du prochain Mondial. Autant dire que les émotions sont fortes et qu'il va falloir bien s'entraîner pour arriver à la consécration finale. Les options de jeu sont particulièrement complètes. Ainsi, vous pourrez gérer la stratégie de votre formation et placer comme bon vous semble les joueurs sur le terrain. De très nombreuses statistiques facilitent le choix des joueurs et viennent vous renseigner précisément sur l'état de forme de votre équipe. Un mode « creation center » est également là pour vous permettre de changer les aptitudes des joueurs présents ou d'en créer de nouveaux de toutes pièces. ■

## Tempête dans un verre d'eau



Les appels de balle apparaissent en pointillés sur le terrain.



Petit vient d'ouvrir le score pour l'équipe de France.



oui, mais...

## Toxic

Fifa a bien changé. Il est étonnant et agréable de prendre conscience des efforts fournis par les développeurs pour donner à cette nouvelle cuvée une jouabilité digne de ce nom. Le nouveau système de passes, avec des appels en profondeur, est une bonne idée, et l'ensemble des actions possibles a gagné en clarté et en précision. Mais – car il y a un mais –, l'intelligence artificielle et le temps de réaction des joueurs ralentissent très souvent les parties. La précision est plus grande, mais il reste quelques zones d'ombre. En revanche, les graphismes sont tout à fait corrects.



## les plus

- le graphisme soigné
- les modes complets
- le bon système de passe

## les moins

- quelques imprécisions
- l'intelligence artificielle
- la lenteur des réactions

## intérêt

89%

Fifa 2002 est un beau jeu qui innove et surprend. La prise en main traditionnelle des Fifa devient moins évidente au profit d'une plus grande profondeur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE





# FIFA 2002

**L**a PlayStation aura une nouvelle fois droit à son Fifa cette année. Cette mise à jour arrive avec un bouleversement dans le domaine de la jouabilité. Pour ce qui est des menus de sélection, EA nous gâte comme à l'accoutumée. On pourra ainsi participer à toutes les plus importantes coupes de foot de l'univers. Tous les plus grands clubs et les meilleures équipes nationales sont présents. Même si les placements des joueurs sur le terrain sont entachés de quelques erreurs, la précision de leurs statistiques et leurs caractéristiques physiques sont importantes. Une ligue est accessible dans laquelle tous les matchs sont essentiels. Seul le classement final compte. Disputer une ligue permet d'affiner sa tactique au fil des matchs et de trouver des automatismes dans son équipe.

## Tout pour le foot.

La grande force de ce Fifa est l'importance des options qui, au-delà des paramètres audiovisuels, vous permettront de configurer les aptitudes d'un joueur créé de toutes pièces comme bon vous semble. Mais la nou-

veauté de ce Fifa 2002 est incontestablement sa jouabilité qui a connu un bouleversement inhabituel chez EA. Un système de passe

précis permet maintenant de distiller de bons ballons aux quatre coins du terrain. Des pointillés sur le gazon vous facilitent la visualisation des appels de balle des attaquants. Il ne tient qu'à vous de donner une passe courte ou longue en utilisant les jauges de puissance de frappe. La profondeur nouvelle de ce Fifa ouvre la voie à des matchs enlevés et dynamiques.



non, mais...

## Toxic

La réalisation de Fifa 2002 sur PS n'est pas suffisante pour vous pousser à l'acheter. Reste qu'il faut tout de même noter les beaux efforts des développeurs pour insuffler une nouvelle vie à la série. Les actions sont plus intuitives qu'auparavant et le réalisme a gagné en profondeur. Mais ne vous y trompez pas, le plus gros du travail d'EA a porté sur la version PlayStation 2.

Etendue du jeu : l'essai sur le sol pour donner la passe.

Une balle incassable : la force du ballon.

Un grand jeu : le point de vue.

Un système de passe comme un joueur : le jeu plus intuitif.

Comme l'essai : le point de vue du joueur : la force du ballon.

## Le foot à l'ancienne

Les points de vue : le point de vue du joueur : la force du ballon.



## les plus

- la jouabilité plus intuitive
- les statistiques et les options complètes

## les moins

- l'animation qui donne des maux de tête
- l'action parfois confuse

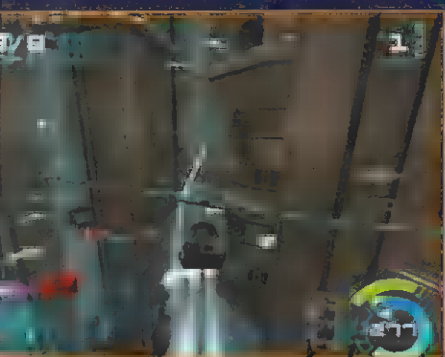
## intérêt

82%

Fifa réglera les joueurs qui ne cherchent pas la complication. Si la réalisation reste très moyenne, le nouveau système de passe est plutôt bien senti.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE





Difficile de s'orienter dans ces passages. Les fils en travers gênent considérablement.

# NY RACE



**E**nfin un jeu qui sort un peu de l'ordinaire. Certes, les courses futuristes ne sont pas rares sur nos consoles, mais NY Race s'avère assez spécial. On y pilote un engin volant, assez rapide, pouvant se déplacer horizontalement et verticalement. Les courses ont lieu entre d'immenses buildings, et on ne voit jamais le sol. Ni le ciel d'ailleurs ! Éton-

namment, les possibilités de déplacement de droite à gauche sont très

réduites. On passe la majeure partie des courses à monter et descendre pour éviter toutes les enseignes, tuyaux, fils, et autres objets. Enfin, on peut récupérer divers bonus qui permettent de mettre des coups de boost ou d'exploser ses adversaires.

## Avare en sensations

Dès les premiers mètres, on ressent une frustration. La vitesse n'est pas au rendez-vous... Certes, les vaisseaux vont relativement vite, mais les sensations sont assez mal retranscrites. Ensuite, c'est la précision de conduite qui déçoit. Compte tenu du nombre d'obstacles à éviter et de la difficulté de

certains tracés, on aurait apprécié un pilotage plus fin et intuitif. D'autre part, si le visuel est d'assez bonne facture, l'animation ne suit pas, et des ralentissements fréquents viennent gêner le joueur. Dommage, car les circuits regorgent de détails, et l'impression de profondeur est particulièrement bien retranscrite. Bref, vous l'avez compris, ce NY Race ne restera pas dans les mémoires. Même si le concept est attirant, trop d'imperfections viennent nuire au plaisir du jeu.



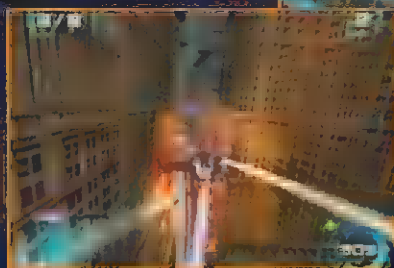
## Un concept attirant...



Non, mais...

**Zano**

NY Race a des arguments pour séduire les joueurs qui recherchent un jeu de course sortant un peu de l'ordinaire. Foncer entre d'immenses buildings et enchaîner les piqués pour augmenter sa vitesse est assez amusant, mais le manque de précision de réaction des engins gâchent tout. De plus, il y a beaucoup trop d'obstacles : on passe son temps à se manger des pancartes, des fils, etc. Enfin, on n'a pas l'impression d'être à plus de 250 km/h, et on s'ennuie donc rapidement. Essayez-le avant d'acheter...



La plupart du temps, on fonce entre de grands immeubles.



Seuls ces tunnels offrent quelques sensations de rapidité.



En piquant, on prend pas mal de vitesse. Dommage que cela se termine souvent par un carton dans un tuyau.



## les plus

- le concept
- les décors réussis

## les moins

- le manque de vitesse
- les ralentissements
- la difficulté

## intérêt

78%

Quelques inconditionnels de courses futuristes vont peut-être almer, mais la plupart seront déçus par le manque de sensation et la difficulté du pilotage.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KALISTO
- Éditeur : WANADOO
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : CONSÉQUENTE





# LOTUS CHALLENGE™

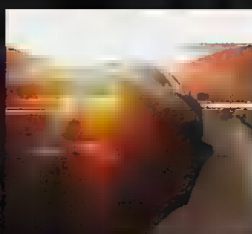
# ADVANCED TECHNOLOGY

**De nouvelles sensations analogiques  
pour la nouvelle génération de simulation automobile**



## 2 jeux en 1 : 36 missions et 30 courses

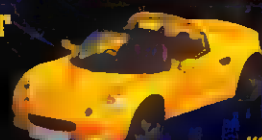
- Intelligence artificielle compétitive et réaliste
- 38 véhicules mythiques à débloquer
- Dégâts et chocs impactant, immédiatement, votre conduite
- 1 à 2 joueurs
- 5 modes de jeu et des cascades inédites



# GAGNEZ UNE LOTUS ELISE

**d'une valeur de 210 000 FRS\* du 31 Octobre 2001 au 15 Janvier 2002  
en appelant le 08 36 68 94 95\*\* et retrouvez chaque semaine sur turbo.fr  
les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge**

Le règlement du jeu est déposé chez Maître Saragoussi, huissier de justice à Paris et peut être envoyé sur simple  
BREV, Concours Lotus Challenge, 2, quai Aulagnier - 02600 ASNIÈRE - 0626 829 830.

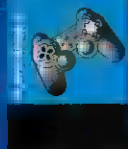


**VALEUR :**  
210 000 FR.

PHOTOGRAPH BY MICHAEL GOODMAN

KUUU<sup>®</sup>





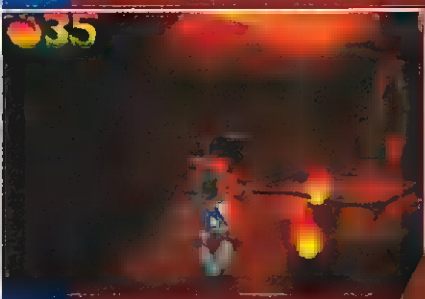
# CRASH BANDICOOT:

## LES MACHINES DE CRASH

Pour arriver à ses fins, notre héros, va devoir piloter toutes sortes d'engins. Mis à part les voitures ou les avions, on trouve quelques inventions étonnantes, pas faciles à piloter pour autant...



La course en jeep est assez simple, mais amusante. Le premier remporte un cristal.



Assez difficile à piloter! Mieux vaut être prudent avec cet engin.



Pas évident de trouver ce qu'est exactement cette machine. Mi-insecte, mi-bombardier...

**L**e célèbre Crash est de retour. Après quatre épisodes sur PSOne, c'est maintenant sur la PS2 qu'il s'attaque. Une fois de plus, l'humour et le fun sont omniprésents, et les phases de plates-formes classiques sont plus que jamais entrecoupées de petites épreuves originales. Préparez-vous à conduire un 4x4, à surfer, à piloter dans l'espace... Comme dans beaucoup de jeux vidéo, votre mission est particulièrement simple à résumer: vous devez sauver le monde...

PS2 oblige, ce nouveau Crash Bandicoot offre un visuel encore

plus attrayant. On se balade dans de superbes niveaux, bien détaillés et très colorés.

### Lifting réussi

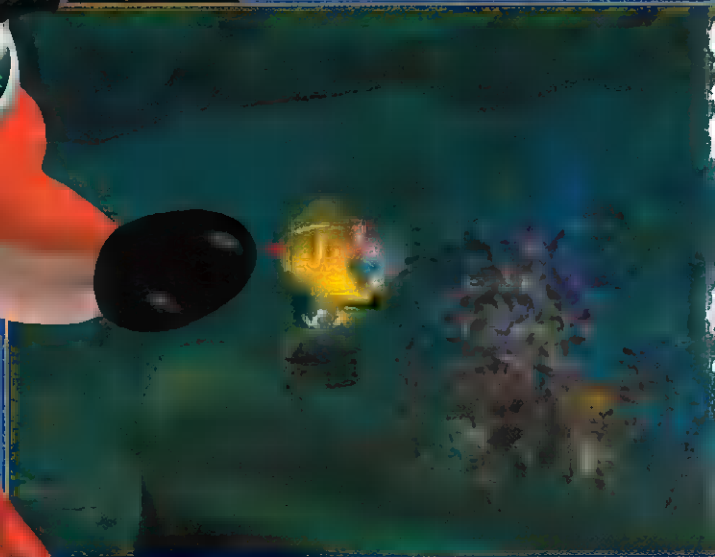
Crash, quant à lui, est superbe et bouge toujours aussi bien. Bref, il n'y a plus l'ombre d'un pixel à l'horizon, le jeu propose des graphismes riches et soignés. Malheureusement, c'est la seule évolution marquante. Le jeu se découpe en cinq grandes zones; chacune est composée de cinq niveaux gardés par un boss. On y collectionne toujours

les pommes, on éclate des caisses, et on se bastonne avec tout un tas de bestioles. Les passages bonus et les caisses cachées sont également au programme, et, comme d'habitude, terminer le jeu à 100% demande quelques bonnes nuits blanches. Bref, un Crash Bandicoot classique, comme on l'aime...

### Renard à tout faire

Comme précédemment, le jeu propose des phases de plates-formes ultra classiques au cours desquelles on saute, grimpe, glisse, etc. Mais, une fois de plus, de nombreuses séquences originales et amusantes sont au programme. Ainsi, par exemple, après une bonne petite descente en snowboard poursuivie par une avalanche, on pourra s'adonner aux joies de la trottinette ou se prendre pour un homme grenouille. Crash pilotera aussi bon nombre d'engins, comme les

Certains décors sont vraiment réussis. Les balades en sous-marin valent le coup d'œil.



Certains passages demandent un tantinet de précision...



# THE WRATH OF CORTEx

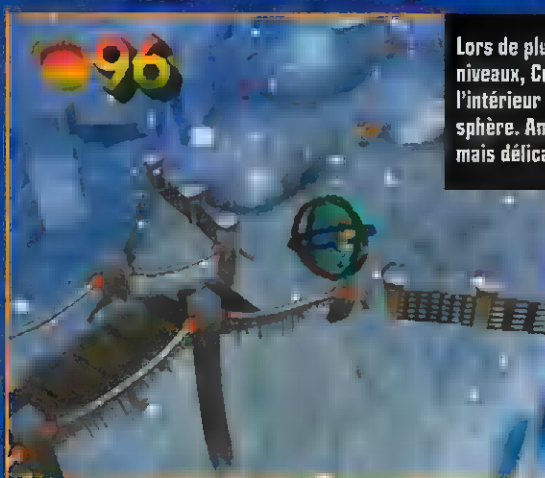
avions, les jeeps, ou les sous-marins. Seule ombre au tableau, le maniement de ces machines n'est pas toujours aisé, il faut quelquefois se prendre un bon nombre de gamelles avant d'en comprendre le fonctionnement.

## Bonne ambiance

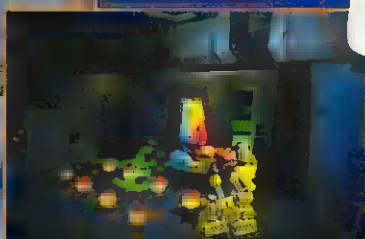
Vous l'avez compris, le jeu reste très fidèle à ses prédécesseurs, et devrait donc plaire aux fans. Le brin de folie de Crash, les musiques déjantées et les bruitages farfelus sont à nouveau présents. Rien

redire, ce quatrième volet respire la bonne humeur. Pas besoin d'être «aware», tout le monde s'amusera: les acharnés tenteront les 100%; les autres avanceront sans difficultés jusqu'à la fin. Sans gros défauts, on peut juste lui reprocher de ne pas avoir vraiment évolué en passant de la PSone à la PS2. C'est quasiment le même jeu, en plus beau, dommage... ■

## Mangez des pommes!



Lors de plusieurs niveaux, Crash est à l'intérieur d'une sphère. Amusant, mais délicat.



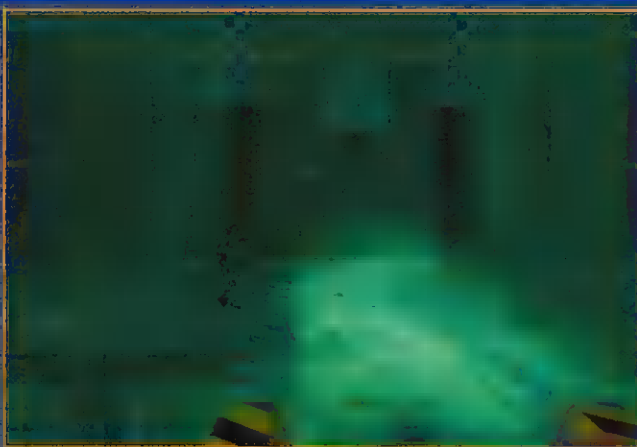
Avec cet équipement de robot, Crash peut shooter ses adversaires de loin.



**oui!**

## Zano

Sans être un grand fan des Crash Bandicoot, je dois reconnaître que cet épisode tient la route. Il s'avère particulièrement divertissant. Il n'y a aucun temps mort, les passages ennuyeux sont très rares, on est souvent agréablement surpris par l'originalité de certaines épreuves. Avec son graphisme soigné et sa bande sonore parfaitement adaptée, il s'impose comme l'un des meilleurs jeux du genre sur la PS2. Seul petit reproche, la précision du perso semble un poil en dessous de celle des précédents volets... Et espérons que les temps de chargement seront optimisés sur la version finale.



Vous aviez déjà vu Crash aux rayons X?

## CRASH ACROBATE

Le nombre de mouvements du héros est assez important. Il reste néanmoins assez simple à diriger; seuls les passages les plus ardues peuvent donner lieu de belles gamelles. Au fil du jeu, on apprendra de nouvelles aptitudes, comme la tornade, le double-saut, ou bien le maniement du bazooka.



Même suspendu au plafond, Crash peut déclencher son attaque.



Sa discipline de prédilection reste quand même la tornade, pour éclater les caisses.



Sans le bazooka, impossible de casser les caisses de nitro sans y laisser sa peau...



## CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

### C'EST COCO QUI S'Y COLLE

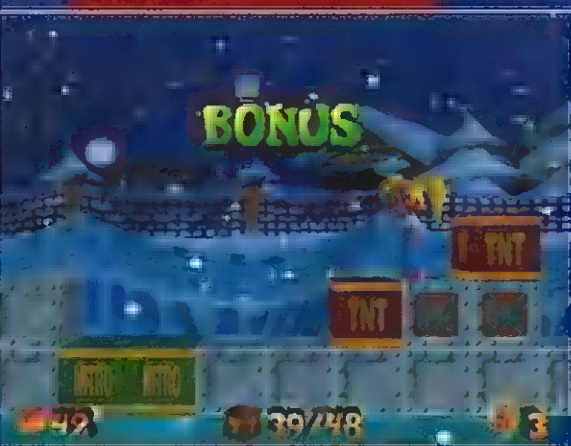
Quelques niveaux se déroulent avec la sœur de notre héros. Moins agile, elle est quand même facile à diriger. Son coup de pied fait aussi mal que la tornade de son frerot!



Une petite course avec une avalanche pour Coco.



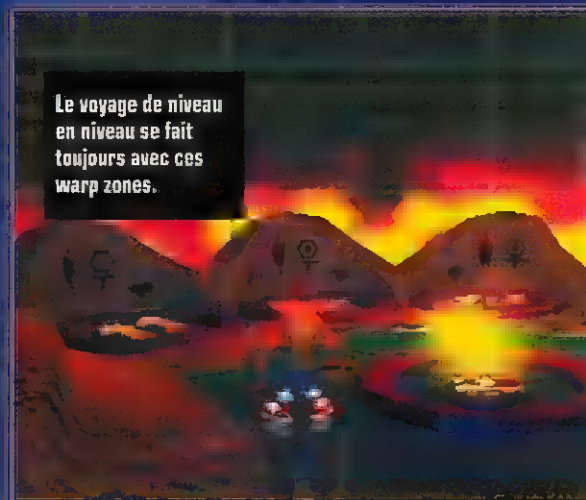
Elle assure la soufrette! Elle pilote un vaisseau spatial.



Elle aussi peut se livrer au jeu des niveaux bonus.



Les incontournables plates-formes en mouvement



Le voyage de niveau en niveau se fait toujours avec ces warp zones.



Un long combat est nécessaire pour se débarrasser de ce boss.

Il faut récupérer les vingt-cinq cristaux de ce type pour pouvoir défier le boss de fin.



Crash était assez attendu, logique que la PS2 ait droit à sa version. C'est réussi, graphiquement fin et bien coloré, les univers des niveaux sont agréables et bien réalisés. Le jeu reprend le même principe qu'avant, plates-formes alliées à tout un tas d'autres genres, les actions de jeu sont variées. On retrouve le principe des clefs de vitesse et du décompte de caisses. Avec tout un tas de petits secrets... Dommage que les chargements soient longs sur cette bêta...



- le visuel soigné
- l'ambiance
- la variété des épreuves



- le manque d'innovations
- le perso un poil imprécis
- les chargements longs



Un très bon Crash Bandicoot. Les ingrédients qui ont fait le succès des précédents volets sont réunis. Les amateurs du genre vont adorer!

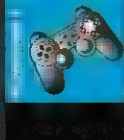
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TRAVELLER'S
- Éditeur : UNIVERSAL
- PLATES-FORMES
- JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



## MULTIMEDIA

\*Voir modalités en magasin





# ACE COMBAT 4

**C**omme son nom l'indique, Ace Combat met aux prises des avions de... combat. Les péripéties des trois premiers épisodes avaient su, en leur temps, régaler les possesseurs de PlayStation. Voici le quatrième volet, mais cette fois sur PlayStation 2. Dans ce nouvel épisode, tout est plus beau et plus extrême. Le scénario vous met dans la peau d'un jeune pilote qui va devoir accomplir de nombreuses missions pour qu'au final, le Bien l'emporte sur le Mal, sur fond de cinématiques qui situent habilement le scénario dans le temps. De nombreuses missions vont s'enchaîner et vous obligeront à réaliser des exploits aériens qui resteront gravés à jamais dans la mémoire de vos concitoyens. À mesure que vous progressez dans l'aventure, les missions se font de plus en plus spectaculaires et dangereuses. Vos exploits vous rapporteront un certain nombre de bonus et de crédits. Ceux-ci vous serviront à acheter des armements de pointe et des avions toujours plus performants. Il ne vous restera plus, au départ de

chaque nouvelle mission, qu'à choisir judicieusement votre armement pour mener à bien les objectifs qui vous sont attribués.

## Le jeu de la guerre

Les péripéties sont variées et intelligentes. L'ensemble des missions demande des réflexes et une bonne dose de réflexion pour élaborer une bonne stratégie de vol. Un briefing précis vient vous renseigner sur vos objectifs, et des indications en cours de mission vous guideront. Les décors et la topographie des lieux survolés sont étonnement variés. Les commandes sont assez simples à utiliser, et de ce fait, les sensations de pilotage deviennent vite grisantes. Un mode entraînement est là pour, progressivement, vous introduire aux subtilités du pilotage et devenir des as. Le mode 2 joueurs permettra des parties endiablées dans l'environnement choisi par vos soins. Mais ne vous y trompez pas : Ace Combat 4 s'oriente évidemment vers l'arcade pure, même si les commandes permettent quelques manœuvres très spectaculaires.

Il faut détruire les plates-formes pétrolières pour accomplir la mission. Une bonne approche est essentielle.



Il va falloir éliminer des cibles au sol. Utilisez les missiles à tête chercheuse.

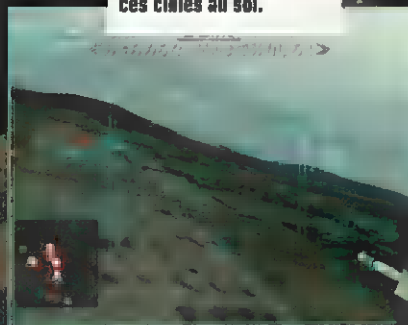


Le mode 2 joueurs va régaler les fans de défis pimentés.

Voilà le genre d'image qui vous attend !



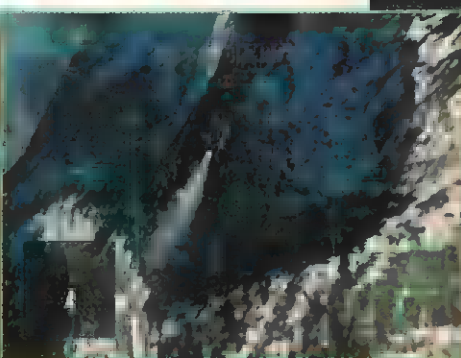
Un beau départ à missile. Les replays sont magnifiques.



Il faut nettoyer toutes ces cibles au sol.



Les montagnes sont le lieu idéal pour une joute aérienne. Plein les yeux !



Le mode entraînement est d'une grande aide au début de la partie.



# Aux plus hauts des cieux !

# test

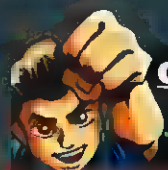
Au cours de certaines missions, il va falloir atterrir sur un porte-avions. Réduisez la vitesse au minimum.



oui!

## Switch

Cela faisait longtemps que j'attendais cet Ace Combat 4, l'idée d'y jouer sur PS2 me faisait vraiment baver. Je n'ai pas été déçu par cette version import. Graphismes soignées, secrets à découvrir, missions variées... En plus, les replays dépotent un max : on ne se lasse pas d'admirer les passages en rase-mottes ou les offensives éclair. Les dog-fights sont vraiment intenses, ça pète dans tous les sens.



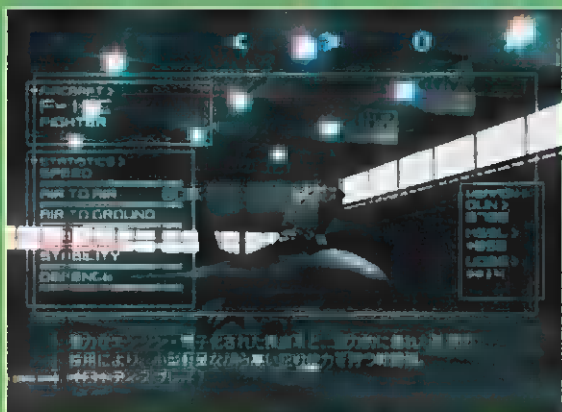
oui!

## Toxic

Ace Combat 4 est doté une réalisation impressionnante. Les décors dépayseront beaucoup de joueurs, et l'action tiendra en haleine les plus grands pilotes sur console de la planète. La durée de vie est conséquente, et, surtout, la diversité des situations est un régal. La jouabilité, sans être d'une profondeur sans limite, assure une grande précision dans les moments chauds. Enfin, les petits plus, comme les replays, d'une qualité incroyable, imposeront ce titre comme un incontournable de PlayStation 2.

## LA MISSION

Il faut bien préparer les missions. Une fois le briefing intégré, il faut choisir un avion et son armement de manière à remplir les objectifs. Prêtez attention à toutes les informations pour ne pas passer à côté d'un détail important.



Choisissez l'avion capable de remplir les objectifs de la mission. Ce F-15 est une vraie bombe.



La vue de l'intérieur du cockpit est un peu délicate, mais les sensations sont incomparables.



La mission bat son plein. Les replays peuvent être utilisés à n'importe quel moment du jeu. Spectacle garanti!

Les armes doivent vous aider à détruire plus facilement vos cibles. Ces bombes au napalm font de gros dégâts.

ACECOMBAT 4  
shattered skies

## les plus

- la réalisation impeccable
- la jouabilité intuitive
- l'intérêt des missions

## les moins

- les décors parfois un peu légers

## intérêt

90%

Cet Ace Combat 4 séduira les pilotes en herbe. Les missions s'enchaînent à un rythme endiablé. Une grande liberté d'action pour un très bon titre.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- COMBAT AÉRIEN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



# THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES

**A**près le magnifique Link's Awakening sur Game Boy, qui date déjà de quelques années, Link nous revient sur la portable dans deux aventures. Et, grande première, ce n'est pas à Nintendo que nous devons ces perles, mais à Capcom. Dans Oracle of Ages, Link se retrouve dans le monde de Labrynna. Dans ce royaume, Veran, la méchante de service, kidnappe une jeune fille portant le doux nom de Nayru et qui s'avère être l'oracle du temps. La sorcière, après avoir volé les pouvoirs de l'oracle, va faire un tour dans le passé afin d'y construire une tour qui permettra au mal de descendre sur terre. Vous allez devoir remettre un peu d'ordre dans tout ça.

## Ça s'en va et ça revient

Pour aboutir, il vous faudra retrouver les essences du temps, cachées dans les donjons. Comme à l'accoutumée, vous allez devoir parcourir un vaste monde à la recherche d'indices menant à ces précieux objets. Si une partie de l'aventure se déroule au présent, une autre vous envoie dans le passé. Pour aller du présent au passé, il vous faut récupérer la harpe et apprendre différentes mélodies. La première

mélodie ne vous le permet qu'à partir de dalles spéciales. Les suivantes vous font voyager comme bon vous semble, offrant ainsi d'avantage de liberté. Bien sûr, chacune de vos actions dans le passé aura des répercussions dans le présent. Par exemple, vous devrez retourner dans le passé pour sauver un village d'une éruption volcanique. Vous pourrez ainsi retrouver dans le futur les descendants de ceux que vous avez sauvés, et obtiendrez des informations importantes.

## À suivre...

Chacune des deux cartouches peut être jouée séparément. Par contre, Capcom propose un petit bonus à ceux qui disposeraient des deux. Ainsi, à la fin de l'un des deux volets, vous obtenez un code. Ce code transformera votre deuxième cartouche en vraie suite. La scène d'introduction change, et de nouvelles énigmes sont ajoutées. De plus, les personnages présents dans les deux cartouches vous parleront différemment, et vous permettront de débloquent plein de nouveaux secrets. Si vous possédez une GBC, il serait dommage de passer à côté de ces deux titres vraiment grandioses. ■



Vous rencontrez de nombreux personnages qui vous donneront des indices indispensables pour progresser.



Dans chaque donjon, il faudra affronter un sous-boss et un boss.

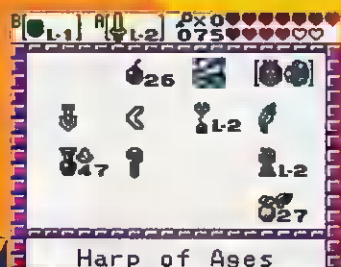


Vasu est un bijoutier qui identifie les bagues que vous lui apportez.



Capcom a su conserver l'esprit particulier de l'univers de Zelda. Si vous êtes un adepte de cette série, vous ne serez pas dépaycé. D'autant que le gameplay est identique à celui du premier Zelda GB. Les graphismes sont d'excellente qualité, les énigmes se corsent au fil de l'aventure et la durée de vie est immense. Difficile de croire qu'une si petite cartouche puisse contenir une aventure aussi longue. Enfin, si vous possédez les deux jeux, il sera difficile de vous arrêter.

## Deux Zelda sinon rien...



Dans le menu d'inventaire, vous pouvez affecter un objet à chacun des deux boutons de la console.



Maku est l'être qui vous assistera tout au long de l'aventure.



Plus vous avancez dans le jeu, plus les énigmes deviennent compliquées.



## les plus

- la réalisation
- la durée de vie
- les énigmes
- tout le reste

## les moins

- On cherche encore

## intérêt

96%

Zelda - Oracle Of Ages est un superbe jeu d'aventure. À la fois long et intéressant, il vous sera difficile d'en décrocher. Un titre indispensable à tout possesseur de GBC.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



## QUATRE SAISONS

Ceci n'est pas la recette d'une pizza. Dans ce nouveau Zelda, Link a la possibilité (et parfois l'obligation) de changer de saison afin de se débloquent et d'accéder à des parties inaccessibles autrement. Il faut pour cela récupérer le bâton des saisons, puis l'utiliser à des endroits précis. Deux exemples concrets.



En automne, les champignons peuvent être coupés avec votre épée.



Au printemps, le lierre a poussé sur les murs. Link peut ainsi accéder à de nouvelles parties de la carte de jeu.



Ce nouveau Zelda, bien que développé par Capcom, reste dans la lignée du précédent épisode. Vous ne serez pas désorienté. Les idées nouvelles foisonnent, tout comme les différentes armes et objets. La prise en main reste impeccable, la qualité graphique est impressionnante, et les limites de la Game Boy Color semblent avoir été repoussées dans leurs derniers retranchements. À posséder impérativement!

# THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

**D**éveloppé par Capcom, ce nouvel épisode s'inscrit d'ores et déjà comme une référence en la matière sur la portable de Nintendo.

## Une force mystérieuse

Link est le personnage que vous allez contrôler durant toute la partie. Tout commence à Hyrule. Link est absorbé par une force mystérieuse et se réveille dans une forêt inconnue sur les terres d'Holodrum. Une musique attire son attention, et notre héros se trouve nez à nez avec une troupe de comédiens. Il fait la connaissance de Din, une jeune femme à la beauté fascinante. Alors que la fête bat son plein, le ciel s'assombrit, et Onox, le seigneur des Ténèbres, fait son apparition. Il enlève Din et s'évapore dans un fracas de tonnerre et d'éclairs. Les saisons se trouvent alors chamboulées, et la vie sur Holodrum menacée. Votre rôle est de retrouver Din et de faire en sorte que les saisons retrouvent leur ordre naturel.

## Un cœur d'énergie

Comme dans tout épisode de Zelda, vous allez parcourir un vaste monde à la recherche de différents donjons. Durant le jeu, de petites quêtes parallèles sont proposées. Il s'agit généralement d'apporter et d'échanger des objets à certains personnages. Ce système de troc, indispensable, vous permet ainsi de progresser dans l'aventure et de débloquent certaines situations. Dans chaque donjon Link trouvera des objets magiques: boomerang téléguidé, bracelet magnétique et bien d'autres armes. Un boss l'attend dans la dernière salle de chacun d'entre eux. Une fois que vous

l'avez vaincu, un cœur d'énergie et un objet magique vous seront remis en guise de récompense.

## Un bâton magique

Outre les donjons à visiter, Link doit récupérer les quatre pouvoirs du bâton des saisons. Ce bâton magique permet de changer instantanément de saison. On passe ainsi de l'été à l'automne ou de l'hiver au printemps. Il est impératif de changer

# ya plus de saisons...

de saison au cours du jeu, car des passages se découvrent uniquement à certaines périodes. On jongle ainsi entre les différentes quêtes à accomplir, les donjons à visiter et les saisons à changer. Une bonne mémorisation de la carte générale du jeu est indispensable pour éviter de chercher des heures l'endroit où se rendre. Pour faciliter les déplacements, un système de téléportation est d'ailleurs prévu. Reste maintenant à les découvrir! Amateurs du genre, possesseurs de Game Boy Color ou de Game Boy Advance, à vous de jouer! ■



Les clins d'œil aux anciens Zelda sont nombreux. Ici, un fantôme aperçu sur Nes et Super Nintendo.



Au fil de votre quête, les boss deviendront de plus en plus coriaces. Certains sont parfois capables de plusieurs évolutions!



La plume en niveau 2 se transforme en cape. Link peut ainsi sauter plus loin.



## les plus

- la durée de vie
- les idées et la prise en main géniales

## les moins

- rien à signaler

## intérêt

96%

Une aventure palpitante, un univers à explorer immense, des idées et des armes nouvelles, de nombreux donjons... Ce Zelda est une pure merveille!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# STUNT GP



Seulement deux vues extérieures sont proposées.

## Des courses survoltées



Les courses sont assez musclées, et les concurrents n'hésitent pas à vous bousculer pour passer.



La majorité des courbes se passent à fond. Attention aux dérapages qui ralentissent la voiture...

**D**ans Stunt GP, on pilote des voitures télécommandées. Un genre qui n'est pas nouveau, mais qui plaît généralement aux joueurs, car il nécessite un pilotage différent de celui des jeux de caisses classiques.

### De jolis circuits

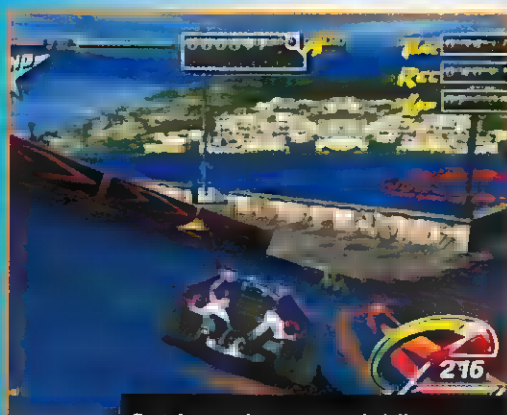
Dès les premières minutes, on constate que les tracés sont réussis et travaillés. Riches en couleurs, ces derniers possèdent quelques beaux enchaînements de courbes, ainsi que des bosses et tremplins très variés. Les dénivellés sont prononcés, et les détails des décors attirent souvent l'œil. La modélisation des petites voitures est très propre, seul le mouvement des roues aurait pu être mieux retranscrit. Bref, sur le plan visuel, le jeu est très agréable, mais dommage que l'animation ne suive pas vraiment. Des ralentissements assez fréquents

viennent gâcher le plaisir, même quand il n'y a pas beaucoup de véhicules à l'écran.

### Simple et complet

Piloter ces petits bolides est particulièrement simple, et donc très agréable. Quelques secondes suffisent à en comprendre le maniement et à enchaîner les courbes et les figures sur les bosses. Le jeu propose un grand nombre de courses, dont un long championnat d'une vingtaine d'épreuves. On y gagne des thunes pour booster sa caisse, et donc améliorer sa vitesse, son adhérence, mais surtout sa longévité... Eh oui, les voitures télécommandées fonctionnent avec des piles, et il faut donc les recharger souvent si l'on veut que leurs performances soient maximales. Au final, ce Stunt GP ne révolutionnera pas le genre, mais plaira aux amateurs du genre. Mis à part son animation peu fluide, il n'a pas de gros défauts et se révèle assez plaisant à jouer. ■

Les tremplins sont nombreux et permettent de faire quelques jolies acrobaties.



Certains tracés proposent de jolis dénivellés et de belles courbes inclinées.

**oui, mais...**

**Zano**

Stunt GP est divertissant, sans plus. Le design des circuits est excellent, et la facilité avec laquelle on pilote les petites voitures procure un plaisir immédiat, ainsi que de bonnes sensations. Cependant, au fil du jeu, il ne se passe pas grand-chose. Les courses se suivent et se ressemblent, les adversaires ne sont pas très malins, et l'enthousiasme redescend donc très vite. Plus de fun et de surprises aurait été le bienvenu... Enfin, il est dommage que le mode 2 joueurs ne soit pas plus original et ne propose pas autre chose que de simples courses.



## les plus

- le nombre de circuits
- la simplicité du pilotage

## les moins

- l'animation peu fluide
- le manque de fun et d'innovations

## intérêt

**85%**

Un jeu amusant, mais pas extraordinaire. Joli et agréable, il fera passer quelques bonnes heures aux adeptes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TEAM 17
- Éditeur : VIRGIN
- COURSE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



# addon

Vos nouveaux loisirs!

**Exclusif !**

**JEUX VIDÉO / DVD - NEUF ET D'OCCASION**

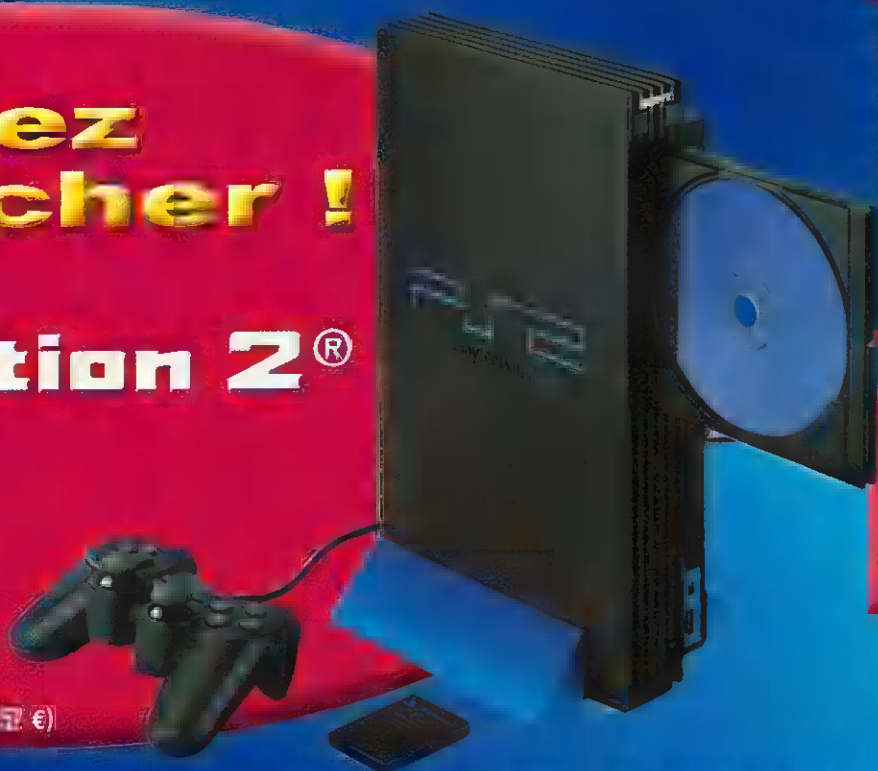
**Jouez  
moins cher !**

**La Play Station 2®**

**+ 1 film\*\***

**1 499 F\***

(220,57 €)



\* Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur l'achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1 999 FRF (prix de la PS 2).

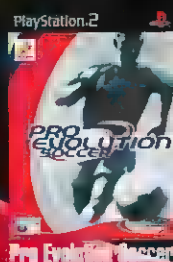
Vous ne payez que la différence soit 1 499 FRF. Voir modalités en magasin.

Offre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF.

On vous déduit 300 FRF de 1 999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1 699 FRF.

\*\* Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.

**SÉLECTION  
ADDON**



Pro Evolution Soccer



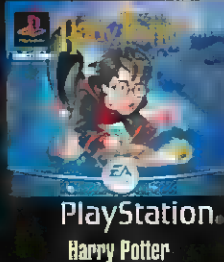
Soul Reaver 2



Silent Hill 2



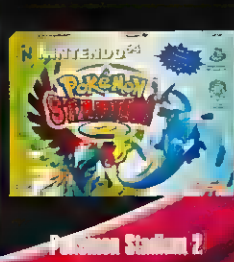
Fifa 2002



Harry Potter



Pokémon Version Cristal



Pokémon Stadium 2

## addon

Vos nouveaux loisirs!

### AIX-EN-PROVENCE

1 rue Paul-Bert  
13100 Aix-en-Provence  
Tél. : 04 42 19 19

### ANNECY

14, rue sommeiller  
74000 Annecy  
Tél. : 04 52 80 11

### BORDEAUX

203-205, rue  
Ste-Catherine  
33000 Bordeaux  
Tél. : 05 56 92 85 11

### BALARUC

Ctre Cial Carrefour  
34540 Balaruc-le-Vieux  
Tél. : 04 67 43 64 16

### CHAMBERY

1 rue Saint-Antoine  
73000 Chambéry  
Tél. : 04 78 00 73

### GRENOBLE

1 rue Saint-Jacques  
38000 Grenoble  
Tél. : 04 76 00 08 23

### LYON

31, rue de Grenette  
69002 Lyon  
Tél. : 04 78 41 76 14

### MONTPELLIER

Le Triangle  
34000 Montpellier  
Tél. : 04 67 92 97 59

### OSNY-PONTOISE

Ctre Cial Auchan  
95522 Osny  
Tél. : 01 30 38 48 18

### ROUEN

50, rue du Grand-Pont  
76000 Rouen  
Tél. : 02 35 68 68

### ROUEN-TOURVILLE

Ctre Cial Carrefour  
76410 Tourville-la-Rivière  
Tél. : 02 35 81 16 16

### SAINT-ÉTIENNE

1 rue Michel-Rondet  
42000 Saint-Etienne  
Tél. : 04 77 21 39 69

### TOULOUSE

32, rue des Lois  
Tél. : 05 61 12 12 99

11, rue des Lois  
Tél. : 05 61 12 33 34

Ctre Cial Auchan  
Tél. : 05 61 61 54 00

31000 Toulouse

### TOURS

av. Grammont  
37000 Tours  
Tél. : 02 47 75 50 01





## NE LA LAISSE PAS TOMBER

Yorda est incapable de sortir d'ici sans Ico, et inversement. Si cette dernière vient à être capturée par les esprits, la partie est perdue. Il faut donc veiller en permanence sur elle, et s'assurer qu'elle peut vous suivre. Contraignante en apparence, cette protection est en fait passionnante et originale.



Les esprits tentent de capturer Yorda. Il faut alors les frapper jusqu'à ce qu'ils disparaissent.



Elle ne saute pas aussi loin qu'Ico. Il faut donc la soutenir et l'aider à se hisser.



Il faut lui tenir la main pour qu'elle vous suive.

# ICO

**I**co est un jeune homme qui a été kidnappé. En tentant de s'échapper de l'immense château qui lui sert de prison, il rencontre Yorda. Cette jeune fille, elle aussi prisonnière de la forteresse, possède d'étranges pouvoirs. Elle est notamment la seule à savoir ouvrir les portes de ce donjon. Ensemble, ils vont donc tenter de s'évader ; mais, curieusement, les esprits qui hantent ce lieu semblent être prêts à tout pour que Yorda ne quitte pas les lieux...

### Gymnastique de l'esprit

Ce jeu va mettre votre matière grise à contribution. Outre les puzzles quasi systématiques dans chaque nouvelle salle, c'est l'attention permanente qu'il faut porter à Yorda qui demande une bonne dose de « cogite ». En effet, elle n'est absolument pas autonome, il faut la tenir

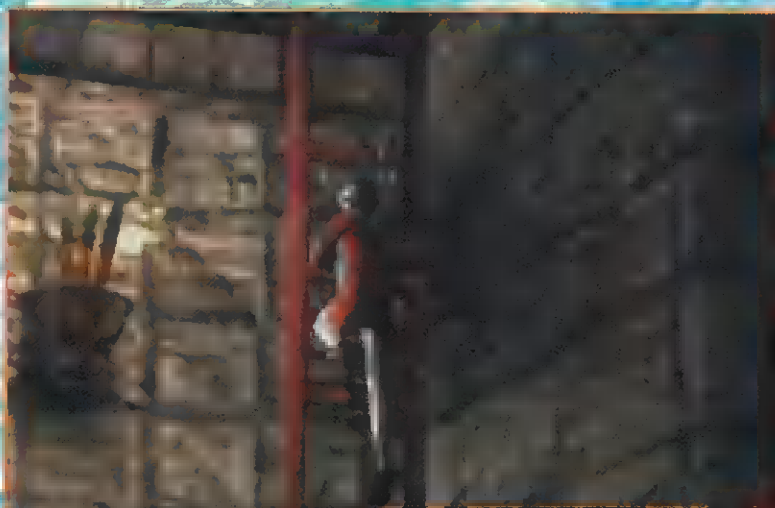
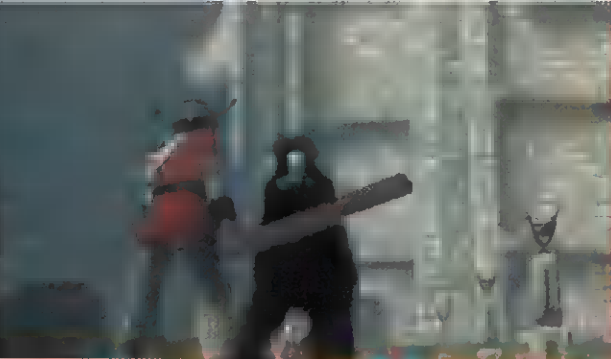
en permanence par la main, la guider, l'appeler, la hisser, la protéger... En revanche, si elle est souvent un fardeau pour le héros, elle lui est aussi indispensable par moments, et même attachante pour le joueur. Ico doit donc redoubler d'efforts pour que Yorda suive sa progression. Très habile, ce dernier peut se hisser n'importe où, tirer et actionner des leviers, et devra aussi manier les armes pour débarrasser la belle des esprits malins.

### Que c'est bô !

Mis à part son concept particulièrement attirant, cet Ico peut également se vanter de posséder un environnement graphique tout simplement magnifique. Les décors superbes, les salles détaillées et les effets de lumière omniprésents confèrent à l'ensemble une ambiance exceptionnelle. Les mouve-

ments des personnages sont nombreux et très réussis. Seul regret : il manque quelques notes de musique çà et là pour accentuer les temps forts de l'aventure. Mais bon, tout le reste est excellent, le perso bouge vraiment facilement, l'histoire est passionnante, on en prend plein les yeux... Bref, un jeu qui plaira au plus grand nombre. Attention, il faut quand même aimer se prendre la tête sur les puzzles. S'ils sont tous logiques, certains pourraient quand même dissuader quelques joueurs... ■

Certaines rencontres permettent d'y voir un peu plus clair sur le mystère qui plane au-dessus de Yorda...



Ico bouge avec un naturel impressionnant. Quelquefois, il est plus proche du singe que de l'humain.

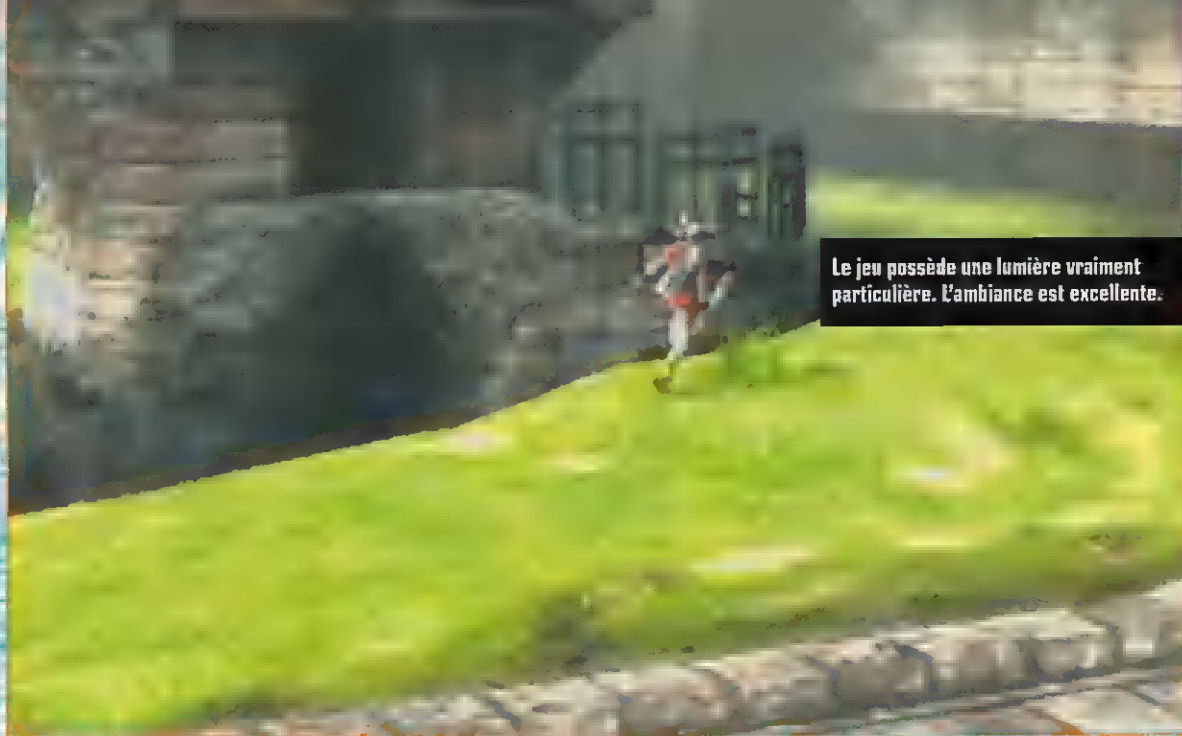


La caméra est souvent assez éloignée, mais les vues d'ensemble valent vraiment le détour.



Allumez des torches pour déclencher des mécanismes... Un grand classique.





Le jeu possède une lumière vraiment particulière. L'ambiance est excellente.

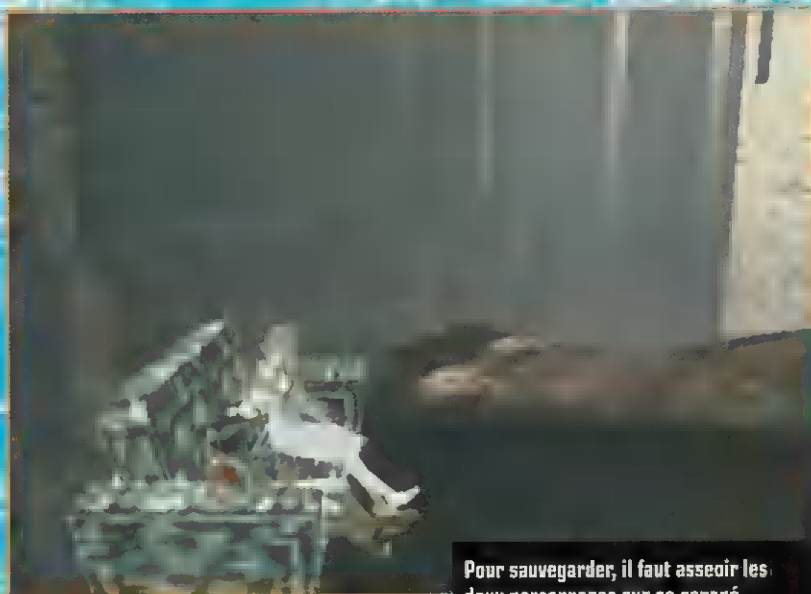


**oki doki**

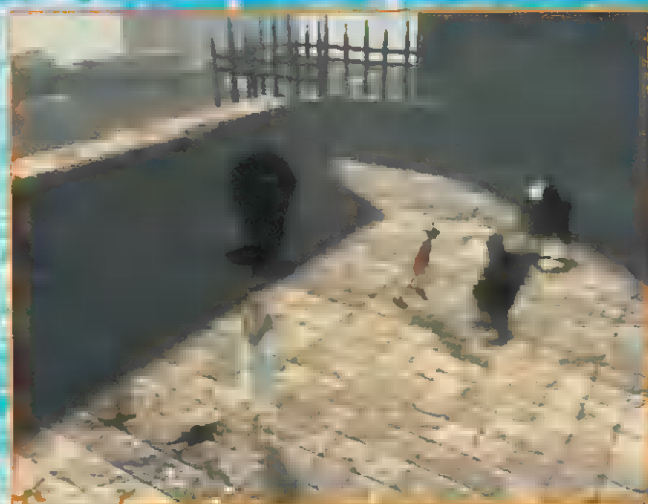
**Gia**

Ico peut sembler vraiment bizarre au premier abord, mais la recette est d'une efficacité redoutable. On se prend au jeu rapidement, même si le côté très assisté de la fantômette m'exaspère un peu (eh oui ! être une femme libérée, c'est pas toujours facile). Enfin, si elle n'était pas là, Ico n'aurait pas son charme. Face aux autres productions, ce titre se démarque par son originalité, et par sa réalisation très bien pensée (notamment la gestion des caméras). Pas du tout « tape-à-l'œil », au contraire, Ico ne paie pas de mine, mais qu'est-ce qu'il est bon !

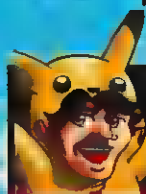
## Un des plus beaux jeux de la PS2



Pour sauvegarder, il faut asseoir les deux personnages sur ce canapé. Original.



Protéger Yorda avec un bâton n'est pas évident. Heureusement, il sera possible de s'équiper d'armes plus performantes.



**oui!**

**Zano**

Très rapidement, cet Ico m'a littéralement scotché à la télé. Avant tout, il est superbe. Mais c'est son concept réellement captivant et bien pensé qui fait la différence. Les énigmes ne sont pas insolubles, elles sont simplement logiques. Et la nécessité de gérer en permanence deux personnages complètement différents s'avère passionnant. Bref, je ne peux que le conseiller aux adeptes des jeux stimulant la matière grise... ainsi qu'à ceux qui veulent en prendre plein les yeux !



### les plus

- le visuel somptueux
- le concept
- l'ambiance générale
- la jouabilité

### les moins

- la caméra trop éloignée des persos
- le manque de musique

### intérêt

**92%**

Un jeu vraiment réussi ! Très beau, original et simple à jouer, il plaira aux amateurs d'aventure et de puzzles.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEI
- AVENTURE-RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



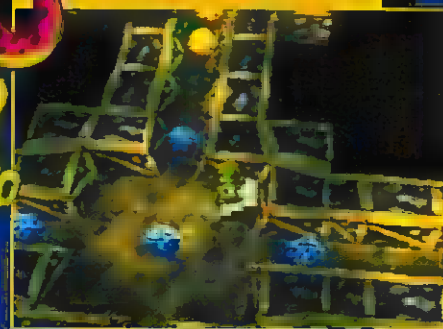
test



# DRAGON WARRIOR VII



Chaque donjon visité vous demandera la réflexion. Ici, il faut réunir les pierres de couleur identique.



**V**oici donc venir Dragon Warrior VII (titre américain de Dragon Quest VII), le RPG qui a nécessité cinq années de développement. Ce « Final Fantasy killer » avait déchaîné les foules lors de sa sortie au Japon. Le succès sera-t-il le même chez nos amis américains? L'histoire commence dans la ville de Fishbell. Vous incarnez le fils d'un pêcheur célèbre. Keefer, votre ami d'enfance, vous convie à une chasse au trésor qui vous mène dans un cimetière. Après quelque temps de recherche, vous parvenez à pénétrer dans le temple du lieu, à l'intérieur duquel se

trouvent des fragments de cartes. Ces dernières, une fois complétées, se transforment en téléporteurs menant vers des contrées lointaines. Ainsi, en plus d'avoir découvert tous les morceaux de cartes, il faudra aussi venir en aide à tous ceux qui vous le demanderont.

## RPG à l'ancienne

En découvrant ce nouveau Dragon Quest, on ne peut que se remémorer les vieux RPG type Shining Force ou les premiers Final Fantasy. Graphiquement, on est très loin des dernières productions sur PlayStation. Si les décors sont en 3D, les person-

nages ne sont que des sprites grossiers à l'animation limitée. Pour ce qui est des phases de combat, on reste également sur sa fin: impossible de faire plus classique. Elles interviennent aléatoirement, et, durant les batailles, vous ne contrôlez que les héros. Pour les autres, il est possible de leur donner un ordre, par exemple, utiliser la magie ou guérir. Comme dans le précédent volet, on retrouve le « job system ». Celui-ci permet à vos personnages d'appartenir à une certaine classe. Selon sa nature, les techniques apprises au fil de l'aventure ne seront pas les mêmes. Mais l'habit ne fait pas le moine! Et, en dépit de sa réalisation plus que douteuse, Dragon Quest VII brille par une durée de vie confortable et un scénario très accrocheur. ■



Dragon Warrior VII ne restera sûrement pas gravé dans les annales pour sa qualité graphique. Pourquoi ce titre a-t-il demandé cinq ans de travail? Mystère... Les combats ne sont pas mieux réalisés, et pire, on ne constate aucune innovation. Mais, malgré tout, on accroche très vite: l'histoire est bien ficelée. De plus, chaque donjon vous demandera une bonne dose de réflexion. Les nombreux puzzles sont bien prenants et accrocheurs. Dragon Quest VII est loin d'être le meilleur RPG de la Terre, mais ce n'est pas non plus le plus mauvais...

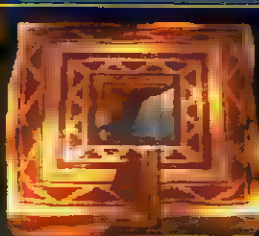


C'est dans les villages que vous obtiendrez le plus d'informations.

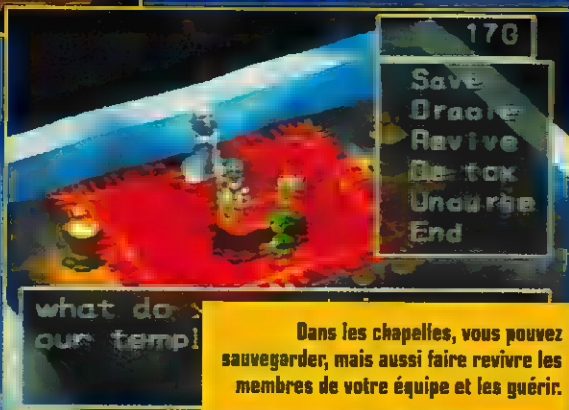
Comme vous pouvez vous en douter, vous allez voir du pays.



Maribel: You were going to leave me behind? You Jerks!

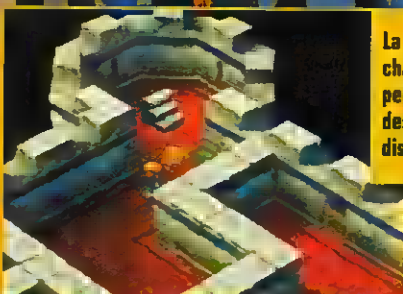


La recherche des fragments de carte constituera votre quête principale.



what do our temp!

Dans les chapelles, vous pouvez sauvegarder, mais aussi faire revivre les membres de votre équipe et les guérir.



La possibilité de changer l'angle de vue permet de découvrir des passages bien dissimulés.

**Graphiquement indigne de la PS!**



- la durée de vie
- le scénario
- les nombreux puzzles



- la laideur
- la musique
- la jouabilité

**intérêt**

**85%**

Dragon Quest/Warrior VII n'est pas vraiment à la hauteur de sa réputation. Il est cependant intéressant et agréable à jouer.

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS
- Développeur: ENIX
- Éditeur: ENIX
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté: MOYENNE



BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001  
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUR A BATTRE, LUI

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 LEVELS SHADOW

# 3615 astuces®

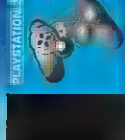
☎ 0892 70 41 41

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX**  
**SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC**  
**MISE À JOUR IMMÉDIATE**  
**PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON** 🇯🇵

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 **astuces**- ou téléphone -0892 70 41 41.





# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**S**i Tony Hawk n'est pas le meilleur skateur de la planète, il est de loin le plus médiatique. Il est le meilleur sur la rampe et a créé pas mal de figures dans le domaine du « vert » (abréviation anglaise de « vertical »). On le retrouve donc, lui et tous ses amis, pour une troisième fois, et en exclusivité sur PS2.

## Les retrouvailles...

Les skateurs des épisodes précédents sont tous là, excepté Bob Burnquist remplacé par un nouveau, Bam Margera, un Brésilien qui fait très mal. On arrive donc à un total de 14 personnages dispos, perso crée compris. Neversoft abandonne le système des dollars dans le mode « carrière » et revient aux sources avec un gameplay proche du premier opus. Désormais, chaque niveau comporte une planche à trouver, cinq points de statistiques à réaliser, et neuf objectifs à atteindre. Les points de stats sont symbolisés par des pastilles THPS3, disséminées sur la carte. La plupart des objectifs connus sont conservés : réunir

les lettres S-K-A-T-E, dépasser les trois scores : High, Pro et Sick, réaliser un trick précis à un endroit précis et trouver la cassette secrète. Désormais l'univers de Tony Hawk est plus vivant, les personnages non jouables sont plus nombreux, et le décor est plus interactif que jamais. Parmi les nouveaux objectifs, on devra aussi assurer le show pour cinq personnes placées à différents endroits clés du stage. La nouveauté la plus intéressante consiste à effectuer une action qui influencera l'environnement du jeu. Par exemple, à Los Angeles, grincer quatre endroits différents déclenche un tremblement de terre ; au Canada, il faut sauter dans le sapin pour ensevelir le lanceur de boules de neige ; et à Skater Island, grincer un certain module ouvre une porte sur la plage où vous attend un bateau pirate... Sans parler des autres surprises qui vous attendent.

## Encore plus nouveau ?

La grande première, c'est la présence d'un mode d'entraînement

le « tutorial » (une première dans un THPS). Le soft a évolué vers plus de réalisme. L'animation est en effet un peu moins rapide que dans le 2, et il est moins aisé d'enchaîner deux ou trois flips de suite. On peut donc parler d'une maniabilité repensée, avec des paramètres nouveaux. Comme, par exemple, le « revert » (bouton R2 en réception de saut), qui fait déraiper le rideur à 180°. Désormais, chaque flip peut être effectué deux fois ou plus. Ainsi, on réalise des doubles varial, des triples kickflip, etc., ce sont les « hidden combos ». Une interactivité intéressante avec les persos spectateurs peut même vous gratifier d'un « spectator bonus » lors de vos plus beaux tricks. Pour finir, sachez qu'après avoir fini le jeu avec un perso, les objectifs en freestyle (comme faire un « cannonball » au-dessus de la rampe) changent. Un paramètre, qui rend le jeu solo un peu moins répétitif sur le long terme, et qui lui permet de se rapprocher un peu plus de la perfection. Tony Hawk 3 est réellement innovant. Une vraie réussite !

## REPLAY YVETTE !

Ben oui, quoi ! « Play, play, play, Yvette ! » (tous les fans de skate connaissent aussi bien Yvette Horner que mes jeux de mots foireux). Donc, dans THPS3, il y a de superbes replays dans lesquels il faut bouger le bouton R3 pour contrôler la caméra et obtenir des angles sympas



Skate ou snowboard ? Au Canada, on a tendance à faire les deux...



Los Angeles vue des toits : une skyline encore préservée, à l'inverse de celle de New York.



## Faucon, vrai pro !



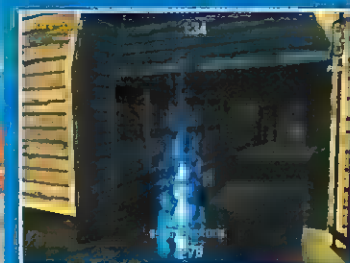
Admirez la magnifique vue sur la mer. La croisière s'amuse...

## TAIL OF THE CRYPT

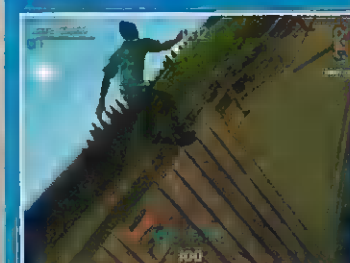
Le niveau Suburbia n'est pas le plus impressionnant graphiquement, mais c'est de loin celui qui possède la meilleure ambiance. La musique du camion de glace, la maison des jeunes avec le rock à fond, la maison hantée et son arbre mort, ses fenêtres qui claquent... La scène est censée représenter une petite ville de la banlieue américaine, et il faut avouer que c'est plutôt réussi.



On aperçoit la maison hantée de ce toit.



Il se passe à Suburbia des phénomènes étranges et paranormaux.



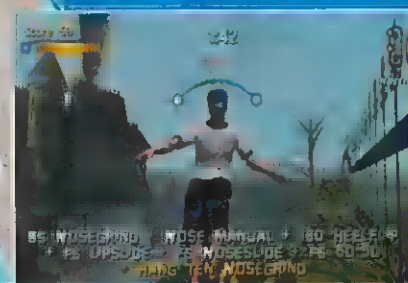
Un lip trick sur une table de pique-nique passée à la verticale ! Toute l'Amérique.



Et hop ! Sans les pieds !

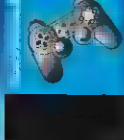


Il fait vraiment trop chaud, allez hop ! Un plongeon dans la pistoche !



Tony dans toute sa splendeur, dans l'arrière-cour de la maison des horreurs.





## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

### LA SOIF DE L'OR

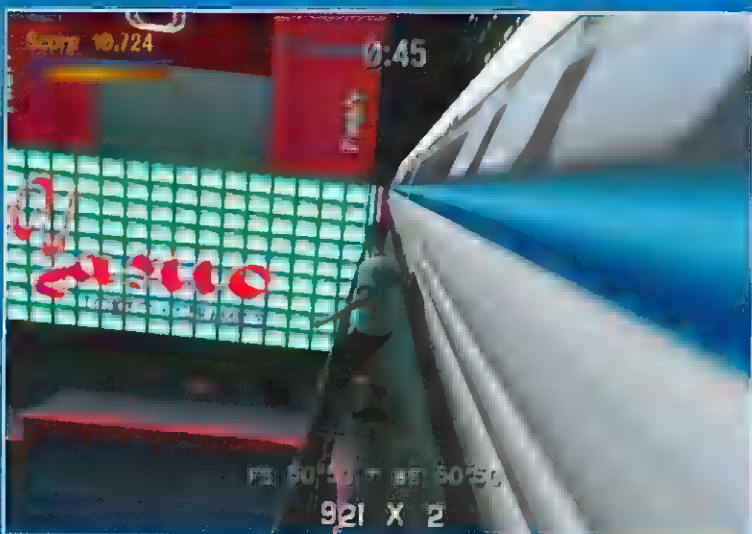
Comme dans tout épisode de Tony Hawk's Pro Skater qui se respecte, trois compétitions attendent les skateurs virtuels enragés que vous êtes. Trois runs d'une minute, les chutes baissent votre score, la variété compte. Pour briller, il va falloir effectuer deux runs bien propres, sans trop tomber et en enchaînant un maximum de figures.



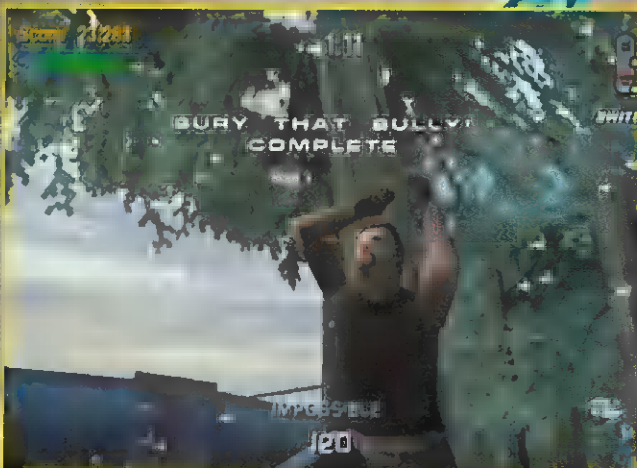
À Rio, il est possible de détruire l'enseigne du skate-park. Cela permet d'atteindre ensuite les fils électriques des grinds endiables.



À Skater Island, grinder le drapeau pirate permet de sortir faire un tour pour une balade assez exotique.



Tokyo, la ville de lumière au look futuriste, et son métro supersonique.



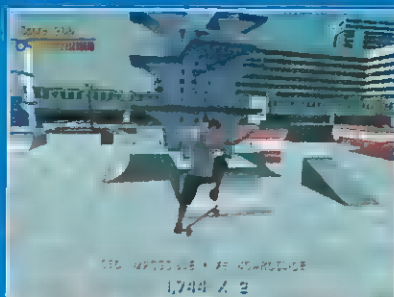
Le Panda s'amuse à lancer des boules de neige sur tout le monde. Quel relou !



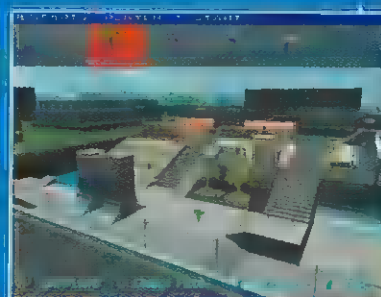
Un beau varial à deux mètres du « coping » (bord de la rampe). Elle est pas belle la vie, vue d'en haut ?

### ACHÈTE UNE GUEULE, CONSTRUIS UN PARK !

Les éditeurs de park et de skateur sont bien. Bien sûr, ils ont évolué et proposent un vaste choix. Comme précédemment, des parks prédéfinis sont disponibles, ce qui est bien pratique. Car les parks que vous construisez ont souvent l'air super à vue d'œil, mais ne sont généralement pas très fun à jouer. Quant à l'éditeur de personnages, il est toujours aussi abouti, complet et permet tous les délires et fantaisies possibles.



Voici mon park à moi. Ça a l'air super fun, mais en fait, ce n'est pas vraiment, réaliser un bon skate-park demande de la pratique.



Il y a des skate-parks préconçus pour les feignants.

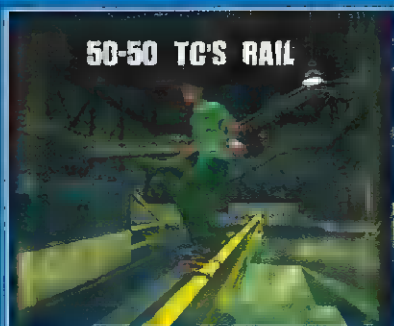


Tout est possible quant à la création d'un skateur !



## OBJECTIF FREESTYLE

Dans chaque niveau, il faudra faire péter un trick à un endroit précis. Cet objectif n'est pas nouveau, on le connaissait déjà dans THPS2. La nouveauté, c'est qu'une fois le jeu terminé avec un perso, quand on reprend le mode carrière avec un autre, l'objectif freestyle de chaque niveau change ! C'est pas grand-chose, mais ça allonge un peu la durée de vie.



50-50 TC'S RAIL

Dans la fonderie il faut grincer une structure particulière.



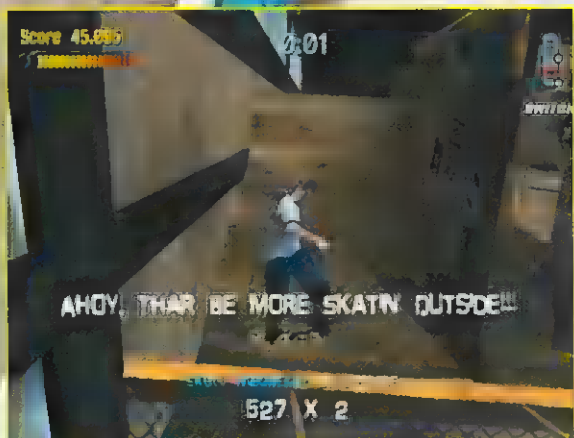
Réussirez-vous à faire le tour de l'arbre en ne grindant ?



yes, sir!

## Switch

Excellentissime ce Tony Hawk's Pro Skater 3 sur PS2... J'en suis encore tout chose ! Même si graphiquement le jeu ne dépote pas autant qu'Airblade, il est très agréable et regorge de détails. Ce troisième volet mise à fond sur l'interactivité avec les éléments qui entourent le skateur : détruire les décors, impressionner les badauds, actionner des machines, etc. C'est vraiment l'écate totale ! Les niveaux visités sont riches en surprises, et les découvrir tous vous prendra du temps. Avec les éditeurs de park et de skateur, plus complets que jamais, le jeu acquiert une durée de vie supplémentaire... Et avec le mode multijoueur en écran splitté et en ligne, une durée de vie encore accrue ! THPS3 s'affirme vraiment comme la référence des jeux de skate, tous supports confondus. C'est clair, non ?



AHOY, THAT BE MORE SKATIN' OUTSIDE!!!

527 X 2

Maintenant vous savez où grincer pour sortir faire le bronzé sur la plage.

Un nouveau mode deux joueurs, le «slap», est disponible parmi d'autres.



## 1, 2, 3 ACTION!

Les interactions avec les décors ont parfois de véritables incidences sur le déroulement du jeu. Un petit exemple en trois étapes.



Direction la soute à bagages. Un petit coup de rayon X... Et on s'envole ! Ah, les joies de l'aéroport !



oui, mais...

## Kael

Il est clair que ce nouveau volet est tout aussi bon que les précédents. Graphiquement, ce titre est à la hauteur de PlayStation 2. Mais où sont les réelles innovations ? Il est vrai qu'il est difficile d'ajouter quelque chose à un titre déjà proche de la perfection. On commence sérieusement à se lasser. Pour ma part, j'ai bien plus accroché à Airblade qui est aussi speed que fun. Enfin bon, il est moins réaliste...

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

### les plus

- les aires immenses
- la durée de vie importante
- le gameplay amélioré

### les moins

- faut rendre la version test
- faut attendre la version définitive. La barbe...

## intérêt

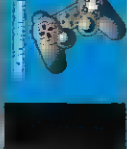
95%

Un quasi perfect : des innovations, une jouabilité irréprochable... Neversoft a été inventif et a soigné ce titre. Le skate ultime sur PS2. Désolé pour les autres...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté :



test



Difficile de locker tout en évitant les tirs adverses.

# TOP GUN COMBAT ZONES

**T**op Gun est de retour sur nos consoles. Au menu : 36 missions aux commandes des plus beaux avions de combat existants (F-14 Tomcat, F-18 Hornet, F-22 Raptor, F-4 Phantom...). Ces derniers sont évidemment dotés d'un arsenal conséquent et particulièrement efficace. Généralement, votre objectif est on ne peut plus simple : faire sauter d'autres avions, des chars ou des bâtiments...

## Un pilotage tranquille

Contrairement à Ace Combat 4 testé en import dans ce numéro, le pilotage des avions est assez simple et ne nécessite que peu de coups d'œil aux instruments. Par contre, les missions sont plutôt corées et demandent une bonne maîtrise de son engin, et un choix astucieux des armes à utiliser. Le jeu

commence par une série d'entraînements, permettant de se familiariser avec les tactiques de combat, puis se poursuit par un ensemble de missions peu variées. Sur le plan de l'armement, on retrouve la mitrailleuse classique mais délicate, ainsi que les incontournables missiles à tête chercheuse. On pourra également se faire plaisir avec les bombes, qui offrent une belle vue surélevée de l'avion.

## Des hauts, des bas...

Hormis une modélisation des avions correcte, mais pas extraordinaire, le jeu contient tout de même de jolis décors, et des aires

de combat assez détaillées. Le plancher des vaches possède souvent de nombreux reliefs et détails, mais, comme d'habitude dans les jeux d'avion, l'horizon est masqué par un épais brouillard.

Si le pilotage est assez simple, on peut également regretter que les réactions des jets ne soient pas plus vives, notamment lors des virages. Il est de ce fait un peu délicat d'éviter les tirs des adversaires. Au final, ce Top Gun est nettement en dessous de Ace Combat 4 sur le plan de la réalisation, mais se révèle plus simple à jouer et peut se targuer d'être nettement moins austère. ■

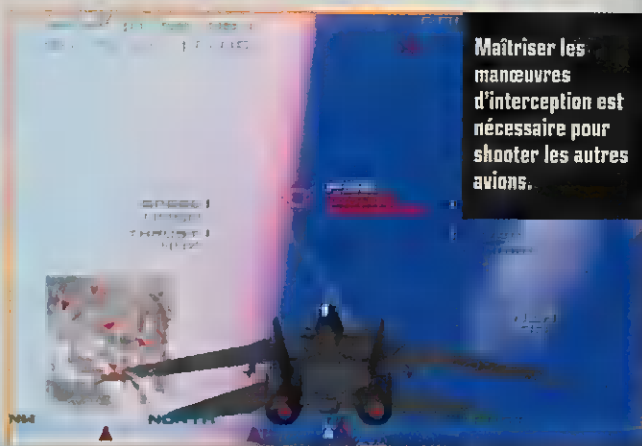


Je me suis amusé avec ce Top Gun - Combat Zones, mais pas très longtemps. Franchement, je me suis pris la tête assez sérieusement avec les avions, trop mous et imprécis. Dommage, car la simplicité du pilotage aurait pu être un atout lors des missions les plus ardues. Sur le plan visuel, ce dernier est un ton en dessous de Ace Combat 4, mais se révèle tout de même agréable pour l'œil. Enfin, ceux qui ont aimé la musique de Top Gun vont être au septième ciel, elle passe en boucle...

Ça plane pour moi (© Switch 2001)



La vue depuis le cockpit est réussie, on y sent bien les mouvements de l'appareil.



Maîtriser les manœuvres d'interception est nécessaire pour shooter les autres avions.



Vive les missiles à tête chercheuse ! Ils ne sont pas infallibles, mais se révèlent plus efficaces que toutes les autres armes.



Certaines cibles doivent être détruites avec les bombes. Une croix blanche indique le point d'impact.



## les plus

- le nombre de missions
- la simplicité du pilotage
- le visuel agréable

## les moins

- les avions trop mous
- les missions répétitives
- le brouillard

## intérêt

83%

Un jeu agréable pour qui affectionne le genre, mais manque de précision du pilotage et les tirs un peu aléatoires décourageront les puristes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DIGITAL INT.
- Éditeur : VIRGIN
- COMBAT AÉRIEN
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



### Volant RX 500

Volant PS2 compatible  
DualShock™ 1 & 2,  
pédalier séparé.

### PX 5000

Manette PS2 avec possibilité  
de créer vos combos,  
compatible DualShock™ 1 & 2

### Télécommande PS2

Télécommande Universelle PS2.

### Tuner Radio GBA

Tuner radio pour GBA  
avec écouteur stéréo

### Chargeur de bureau GBA

Chargeur GBA avec coques colorées  
et support de bureau

### Câble Link GBA/GBC

Câble link pour 4 joueurs  
GBA ou GBC

# PS2/GBA Gagnez en confort !

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :  
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse  
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez  
au domicile  
le catalogue

PC/Mac/Playstation/GBA :  
consoles, volants,  
joystick, manettes,  
souris, accessoires

Nom/Prénom \_\_\_\_\_  
Date de naissance \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
Configuration matériel \_\_\_\_\_ email : \_\_\_\_\_





## MIEUX QUE PARTOUT AILLEURS !

C'est bien simple, dans Pro Evolution Soccer, les sensations et les actions d'anthologie sont plus intenses que dans tous les autres jeux de foot réunis ! Voici quelques exemples pour vous convaincre de la toute-puissance de ce soft.



Le tir tatié est très spectaculaire. Quant aux centres en profondeur, ils font des merveilles.



L'intelligence artificielle est de bon niveau. Les gardiens réagissent assez logiquement.



Les gestes techniques sortent facilement. Il faut juste se placer à la chute du ballon.



Les replays permettent de constater l'importance et la précision des contrôles de balle.

# PRO EVOLUTION

Il y a quelques mois de cela est sorti Winning Eleven 5 au Japon. Ce jeu, développé par la fine équipe de la série des SS l'In sur PlayStation, avait su régaler les gamers et les fans de foot en proposant une réalisation et une jouabilité sans égales. Restée sans nouvelles de la version européenne depuis quelque temps, c'est avec plaisir que nous la voyons enfin arriver, accompagnée de nombreuses et surprenantes innovations. Après une introduction sans surprise mais bien réalisée, 144 menus de sélection vous proposent l'ensemble des réjouissances du programme.

### Le bonheur en sport

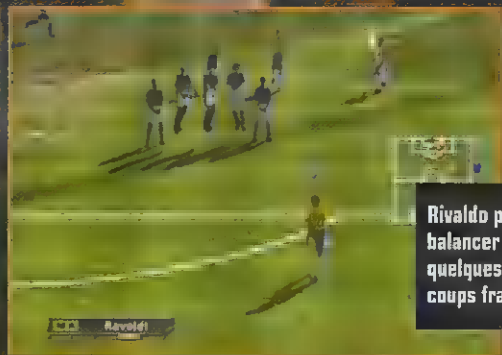
Le match amical permet de fouler les plus beaux terrains du monde en compagnie des meilleures équipes nationales et des plus grands clubs, tout simplement. Vous pourrez paramétrer votre équipe comme bon vous semble, utiliser les joueurs de votre choix et élaborer les stratégies d'attaque et de défense adéquates. Les possibilités

de gestion sont particulièrement poussées. Le mode coupe se décompose en compétitions regroupant les plus célèbres trophées de chaque continent. Le mode ligue se compose d'une longue compétition aux bons résultats sont importants pour chaque rencontre. Ici, pas d'éliminatoires directs, mais un classement au terme duquel il faut finir en tête.

### Douceur et profondeur

Dans le mode entraînement, vous pourrez décomposer toutes les techniques et les situations importantes que réserve le football de haut niveau. Il est essentiel de passer du temps à saisir les finesses de ce Pro Evolution Soccer pour profiter de son incroyable profondeur. Le mode league master, quant à lui, est réservé aux clubs; vous achèterez de nouveaux joueurs en fonction de vos résultats. Vous pourrez également modifier les patronymes et les caractéristiques des joueurs en présence. La liberté d'évoluer sur

le terrain n'a d'égale que le confort ressenti en parcourant les options nombreuses autant qu'intelligentes. La prise en main est sans pareille dans le domaine de la simulation de foot. Les centres à effet et le nouveau système de tir, encore plus dynamique, finissent de proposer au joueur une simulation précise et diablement fun. La réalisation soignée réglera les yeux des spectateurs, ravis de tant de prouesses techniques, qu'elles soient sur le terrain ou qu'elles concernent la programmation même de ce soft.



Henry vient de placer un bel extérieur du pied.

Rivaldo peut balancer quelques beaux coups francs.



Pirès possède une frappe précise. Démonstration !



Elber est un attaquant de race, un vrai patator !



# test

## WINNING SOCCER

Le didacticiel est précis et complet.



oui !

### Zano

Ce Pro Evolution Soccer est un grand jeu de foot signé Konami. C'est vraiment du ISS, comme les fans l'aiment, avec un brin d'énergie en plus. Cependant, il manque toujours à mon goût un peu de pêche dans les frappes et dans les mouvements des footeux. Certes, ils bougent bien et l'on développe de belles phases offensives et défensives, mais l'engagement physique des joueurs me semble encore moyennement bien retranscrit.

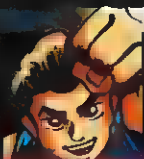
DIVISION 2		MEX 1/2	
AMAR 10 Joueur		FRA Zidane	
MADRID		Amplitude 1	
Points	28	Restant	20
10	Iker Casillas	20	
13	Karanka	20	
4	Hierro	20	
3	Robert Larrosa	20	
2	Miche	20	
1	McManaman	20	
1	Fiso	20	
1	Zigante	20	
1	Raul	20	
1	Morientes	20	

Vos victoires et vos buts vont vous permettre d'acheter des joueurs dans le mode league master.



Les têtes demandent un bon timing et un placement irréprochable.

## What a wonderful world !



oui !

### Toxic

Si Winning Eleven 5 m'avait régalié il y a quelques mois, la version européenne du titre, avec ses améliorations étonnantes et particulièrement décisives, m'a conquis. Pro Evolution Soccer est ce qui se fait de mieux dans la catégorie football sur consoles. La parfaite symbiose entre les graphismes stylés et la jouabilité délicate et intelligente fait de ce soft la merveille attendue depuis des années. Même s'il est possible de critiquer quelques raideurs dans les mouvements des joueurs, l'ensemble impose le respect. Konami innove encore et confirme sa réputation d'éditeur soucieux des gamers et de leurs souhaits. Chapeau bas !



Seaman a un peu vieilli. Il est en retard sur le ballon.

## PRO EVOLUTION SOCCER

### les plus

- la jouabilité énorme
- les divers modes
- le graphisme élégant

### les moins

- quelques mouvements un peu raides
- les commentaires

## intérêt

96%

Ce titre novateur propose des sensations extraordinaires. C'est tout simplement le jeu qui offre le plus de profondeur et de finesse footballistiques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



# test

# TEST DRIVE

## OFF-ROAD WIDE OPEN

### CONCOURS DE SAUT

S'il y a un mode qui manque dans ce Test Drive Off-Road Wide Open, c'est bien celui du saut le plus long. Fréquemment, pendant les courses, on se paie des vols planés hallucinants. Certes, la réception n'est pas toujours parfaite, mais elle donne souvent l'occasion d'admirer le décor.



Étonnamment, on peut toujours diriger le véhicule en plein vol.



En promenade, peu importe la réception, seul compte le geste technique.



Sauter est quelquefois le meilleur moyen d'atteindre un point de contrôle avant les autres.

**V**oici un jeu de caisses comme on en a vu beaucoup. Ce Test Drive Off-Road Wide Open nous propose de nous installer aux commandes de bons gros 4x4 ricains, pour une série de courses sauvages à souhait. Celles-ci se déroulent dans de grands espaces particulièrement accidentés, où il va donc falloir enchaîner de grands sauts avec de bons dérapages, parsemés de coups de pare-chocs bien dosés. Pas nouveau, certes, mais si c'est bien fait, pourquoi pas ?

### Un sentiment de liberté

Les courses sont réparties en championnats, avec comme récompense pour les meilleurs de la thune, évidemment. Les runs ont lieu dans de grandes zones sérieusement vallonnées, où l'on peut aller partout. Cependant, un parcours est généralement imposé, qui consiste à passer une série de points de contrôle. On distingue trois types d'épreuves. Si la course simple consiste à boucler bêtement plusieurs tours avant ses adversaires, la bataille des checkpoints n'impose aucun itinéraire précis. Il faut juste en passer le plus possible dans le temps imparti. Enfin, la course éclair peut s'apparenter à

une spéciale de rallye: un départ et une arrivée différents. Pour chacune de ces épreuves, le tracé reste flou, on peut rouler un peu où l'on veut, sauter où on le désire, et se planter là où bon nous semble.

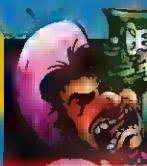
### Une bonne dose

Grâce à son pilotage particulièrement simple, voire stérile, le jeu se révèle particulièrement défilant. On peut donc se concentrer sur l'itinéraire ou sur les adversaires et rechercher les plus belles bosses. La sensation de vitesse est au rendez-vous, et la brutalité de l'ensemble couplée à une bande-son particulièrement péchue procure immédiatement des sensations. Dommage que l'animation ne suive pas... Enfin, on ne risque pas d'hésiter entre les différents modes de jeu, car mis à part le mode carrière, on ne trouve pas grand-chose: un mode course simple, en solo ou en duo, et un mode promenade. Là, vous comprendrez peut-être ce que ressent un garde forestier se baladant dans son 4x4 en pleine nature... Bref, dans un genre pas vraiment nouveau, Test Drive Off-Road Wide Open n'offre pas grand-chose qui soit réellement attirant. Si seulement la réalisation graphique valait le détour...



Le Hummer est la star du jeu. Bien boosté, il pousse très fort! Ça ruffe, quoi!

Les bagarres avec les concurrents sont fréquentes, et se terminent rarement à votre avantage.



non!

## Zano

J'ai été vraiment déçu par ce titre qui ne possède pas d'arguments capables de convaincre un amateur de course de caisses. Si les zones de jeu sont immenses, elles manquent de finesse et de couleurs et l'ensemble se révèle être uniforme ■ peu attirant. Bon, la modélisation des voitures est correcte, mais franchement pas extraordinaire. Enfin, le mode carrière, ne captivera pas très longtemps le plus acharné des pilotes. Bref, passez votre chemin, la PS2 a bien mieux à vous proposer.

## Un bon bain de boue

### TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN

### les plus

- le pilotage tout simple
- des niveaux immenses
- une bande-son énergique

### les moins

- le pilotage trop simple
- le graphisme moyen
- le manque de modes

### intérêt

77%

À moins que le genre ne vous tente vraiment, évitez ce titre. Son manque de profondeur et son graphisme très moyen risquent de décevoir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ...
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : ANGEL
- Éditeur : INFOGRADES
- COURSE DE 4 X 4
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



# STRATA GAMES

## LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



### OUVERTURES PROCHAINES

• • • NIMES • RODEZ • ARLES • • •  
 • • VALENCE • ALÈS • LYON • BÉZIERS • • •  
 • • • GRENOBLE • NARBONNE • CHAMBERY • • •

04 STRATAGAMES MANOSQUE  
Tél. 04 92 87 84 20  
05 STRATAGAMES BRIANCON  
Tél. ■ 92 20 39 43  
06 STRATAGAMES CAGNES / MER  
Tél. ■ ■ 22 ■ 21  
06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 92 92 73  
06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 71 55 71  
06 STRATAGAMES GRASSE  
Tél. ■ 93 40 88 16  
13 STRATAGAMES MARSEILLE  
5 AVENUES  
Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE  
Tél. 04 91 78 96 75  
13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME  
Tél. 04 91 31 04 62  
13 STRATAGAMES MARSEILLE  
MAZARGUES  
Tél. 04 91 40 32 43  
13 STRATAGAMES MARSEILLE ST-BARNABE  
Tél. 04 91 85 22 22  
13 STRATAGAMES MARSEILLE  
PLAN DE CAMPAGNE  
Tél. 04 42 46 65 70  
13 STRATAGAMES MARSEILLE NEGRESKO  
Tél. 04 91 23 33 30  
13 STRATAGAMES PLAN DE CUQUES  
Tél. 04 91 07 00 34

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC  
Tél. 04 42 06 30 92  
13 STRATAGAMES GARDANNE  
Tél. 04 42 65 82 85  
13 STRATAGAMES CHATEAURENARD  
Tél. 04 90 90 02 18  
13 STRATAGAMES  
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 33  
13 STRATAGAMES MARTIGUES  
Tél. ■ 42 40 47 55  
13 STRATAGAMES LA CIOTAT  
Tél. 04 42 98 02 88  
13 STRATAGAMES AIX-EN-PROVENCE  
Tél. 04 42 20 72 29  
28 STRATAGAMES CHARTRES  
Tél. 02 37 21 21 08

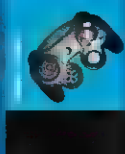
30 STRATAGAMES BAGNOLS  
Tél. 04 66 39 15 70  
30 STRATAGAMES LES ANGLÉS  
Tél. ■ 32 70 00 11  
34 STRATAGAMES LUNEL  
Tél. ■ 67 91 00 15  
42 STRATAGAMES FEURS  
Tél. 04 77 26 54 38  
42 STRATAGAMES ROANNE  
Tél. 04 77 70 03 48  
■ STRATAGAMES TOULON  
GRAND VAR  
Tél. 04 94 01 75 50  
83 STRATAGAMES STE-MAXIME  
Tél. 04 94 43 95 98

83 STRATAGAMES SIX FOURS  
Tél. 04 94 88 ■ 62  
83 STRATAGAMES SOLLIES PONT  
Tél. ■ 98 01 00 13  
83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE  
Tél. ■ 94 65 30 ■  
83 STRATAGAMES HYERES CC CHAMPION  
Tél. ■ 94 35 ■ 48  
■ STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR  
Tél. ■ 94 38 ■ 16  
83 STRATAGAMES ST RAPHAEL  
Tél. 04 94 83 74 23  
■ STRATAGAMES PERTUIS  
Tél. 04 90 09 74 04  
84 STRATAGAMES CAVAILLON  
Tél. ■ 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES





## C'EST JOLI CE TRUC, C'EST QUOI ?

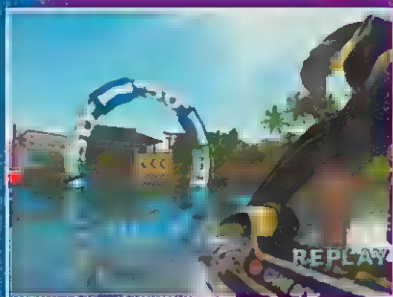
Les petits détails graphiques confèrent au jeu un véritable style. Voici quelques exemples des possibilités de la nouvelle console de Nintendo.



Les décors sont particulièrement soignés.



Les effets de lumière sont souvent saisissants. Les replays permettent de s'en rendre compte.



Les effets d'eau sont très impressionnants. Selon le parcours, l'impression varie.

# WAVE RACE. B

**W**ave Race est devenu une sorte d'incontournable pour Nintendo. La N64 avait eu sa version et les joueurs avaient pris beaucoup de plaisir à parcourir les circuits d'un jeu à l'esthétique soignée. Wave Race arrive donc aujourd'hui sur le petit cube Nintendo. Le concept du jeu n'a pas bougé depuis la première version : les pilotes et les jet-skis les plus incroyables de

l'univers se livrent une course à fond à fond pour la victoire finale. L'écran de sélection principal vous permettra de choisir un mode de jeu selon votre bon plaisir. Le premier s'apparente à la vraie, la grande compétition du jeu, dans laquelle il faudra passer les épreuves les unes après les autres en accumulant les victoires. Plus vous progressez, plus les épreuves vous réservent des difficultés. Les parcours se font plus sinueux et accumulent les pièges. Pour réaliser une bonne performance, vous allez devoir passer entre les balises et utiliser les rampes que vous propose le tracé pour gagner du temps.

Le mode contre-la-montre vous permet de parcourir les tracés du jeu en essayant de réaliser

le meilleur temps possible. Autant dire qu'il faut maîtriser les jet-skis et les aptitudes des différents pilotes pour bien figurer.

## Nouvelle vague

Un mode particulier est réservé aux acrobaties. Vous devez enchaîner les figures et engranger les points. Pour y parvenir, il faut bien négocier les rampes afin d'atteindre la bonne hauteur et réaliser un long enchaînement. Le mode quatre joueurs propose des affrontements sur écran splitté. Une course libre est également accessible et permet de découvrir le tracé des circuits et de se familiariser avec les courbes parfois traîtresses des tracés. Et comme d'habitude, le mode entraînement vous servira à comprendre et à assimiler les finesses de la conduite en mer. ■



Il faut passer dans les anneaux pour obtenir les bonus.



Les décollages sont parfois très spectaculaires.



L'animation ne connaît pas de ratés. C'est dynamique.



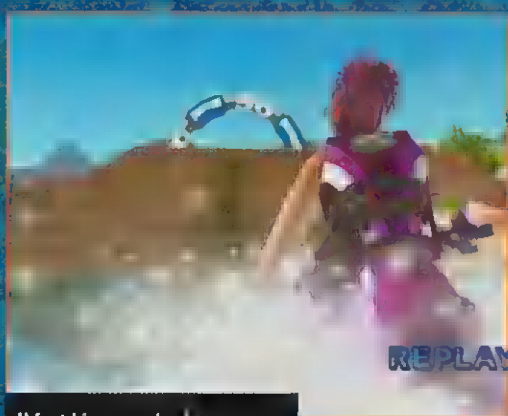
Quelques beaux duels vous attendent.





# WAVE RACE

Le mode multijoueur est convivial et bien réalisé.



Il faut bien prendre la rampe pour réaliser de belles figures.



Une figure bien flashante!

## Sous les pavés directionnels, la plage!



City Harbour est un circuit réservé aux spécialistes.

oui, mais...

## Switch

Wave Race is back sur la toute nouvelle Game Cube! Bonne nouvelle?... Les avis sont partagés. Personnellement, je trouve un peu rasoir de rejouer le même type de jeu ou presque à chaque sortie d'une nouvelle machine. Wave Race est vraiment trop similaire au précédent, tracés des courses, maniabilité, figures... J'attendais autre chose qu'une version améliorée d'un jeu vieux de trois ans. Même si les effets aquatiques sont jolis, il m'en faudrait plus pour être définitivement conquis. Aller, je retourne au Manoir voir Luigi.

oui, mais...

## Toxic

Ce nouveau Wave Race n'est pas une véritable surprise, c'est le moins que l'on puisse dire. La réalisation est honorable, mais le niveau technologique censé nous faire rêver est loin d'être atteint. Le fond de jeu n'a pas bougé depuis la version N64 et les quelques ajouts graphiques, même s'ils sont de qualité, ne justifient pas pour le moment le tapage fait autour de la puissance de la Game Cube. Il est possible de faire quelques belles courses, mais la jouabilité, parfois approximative, gâche le plaisir. Un jeu par défaut.



Le mode training est parfait pour bien maîtriser les jet-skis.



## les plus

- les détails graphiques bien réalisés
- quelques circuits très fun

## les moins

- le manque d'originalité et de divertissement
- la jouabilité approximative

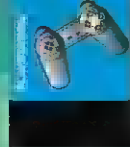
## intérêt

85%

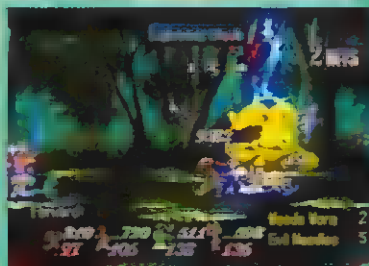
Outre les améliorations graphiques bien senties, Wave Race n'a pas changé. La jouabilité imprécise empêche de prendre tout le plaisir que l'on attendait.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- JET-SKI
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

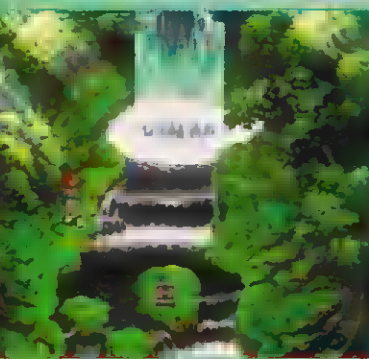




# TALES OF DESTINY 2



Lors des batailles, vous ne contrôlez que Reid. Les autres se débrouillent seuls.



Les décors sont très détaillés et nombre d'éléments sont animés. Ici, la chute d'eau.



Parfois, il faudra fuir. Lorsque la jauge du chrono est remplie, vous pouvez quitter l'aire de combat.



**V**oici donc la suite (qui n'en est pas une) de Tales of Destiny sur PlayStation. Ce RPG est né à l'époque de la Snes. Dans ce volet, le joueur incarne Reid un jeune homme vivant dans le monde d'Inferia. Par une belle journée, un étrange objet s'écrase. À l'intérieur se trouve une mystérieuse jeune fille : Meredy. Après quelques recherches, notre héros apprend que cette belle étrangère est là pour éviter la fin du monde. Il devra donc, aidé de son amie Farah, partir à la recherche des Craymels, seuls éléments divins capables de sauver la Terre.

### Mi-action mi-RPG

Comme dans tout bon RPG, l'aventure est longue et bourrée de rebondissements. Le joueur doit donc traverser des contrées hostiles. Les combats interviennent aléatoirement, et ces phases sont différentes de ce que vous avez pu voir jusqu'à présent : de votre équipe, vous ne contrôlez que le héros - en l'occurrence Reid - les autres étant dirigés par l'ordinateur. Mais ces derniers ne sont pas

libres de faire ce qu'ils veulent. Dans votre menu, il vous est possible de leur affecter une action parmi le large panel proposé. Par exemple, attaquer l'ennemi le plus puissant, ou encore utiliser au maximum la magie. Quant à Reid, vous le déplacez en temps réel un peu comme dans n'importe quel action-RPG. Ce qui vous permet d'esquiver les assauts ennemis. ■ vos coups sont limités au départ, avec de l'expérience, vous en gagnerez de nouveaux. Les utiliser nécessite une manipulation particulière que vous pouvez choisir.

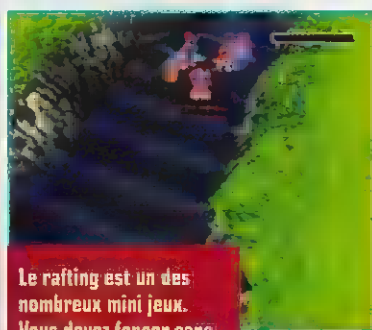
### Beau et complexe

Mais ce titre regorge de nombreux détails qui le rendent complexe. Il faudra, par exemple, fabriquer de la nourriture en suivant des recettes apprises au fil de l'aventure. Chaque petite option ■ son importance, et savoir les utiliser à bon escient sera une étape importante vers la réussite. Si les scènes de combat sont en 2D en vue



horizontale (comme dans un jeu de plates-formes classique) le reste est similaire aux productions du genre : persos en 3D et décors en 2D.

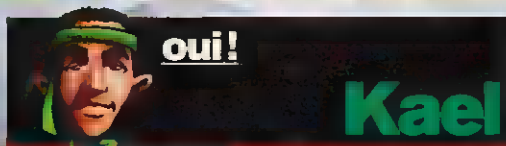
Graphiquement, Tales of Destiny 2 est très soigné : les couleurs sont chatoyantes, les animations et les détails nombreux. Enfin, les doublages (en anglais) sont brillamment réalisés. Cependant, ce titre, aussi intéressant soit-il, risque que se perdre dans la masse des RPG déjà présents sur PSOne. ■



Le rafting est un des nombreux mini jeux. Vous devez foncer sans toucher les parois.



La carte indique votre position et donne des informations sur les villages visités.



Tales of Destiny est un très bon RPG. La possibilité de contrôler son personnage durant les phases de combat rend le tout très pèchu. Le scénario est intéressant et les voix digitalisées rendent l'ensemble encore plus attractif. Ce titre tenant sur trois CD, on peut donc s'attendre à une aventure bien longue. Prudence cependant, car ■ vous n'êtes pas un adepte des RPG, vous risquez d'être perdu devant le nombre de paramètres à gérer simultanément.



## les plus

- les cinématiques
- les phases de combat
- les mini jeux

## les moins

- la difficulté
- les menus trop complexes

## intérêt

89%

Tales of Destiny 2 est un excellent RPG. À la fois long ■ intéressant, il saura satisfaire les «Rpgistes» avertis.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

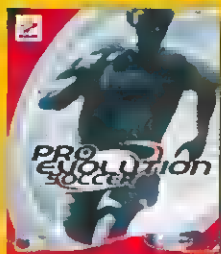


# achetez aux meilleurs prix vendez

proche de  
chez vous

jeux  
nouveautés  
occasions

PS2



PRO EVOLUTION SOCCER

PS2



SILENT HILL 2

PS2



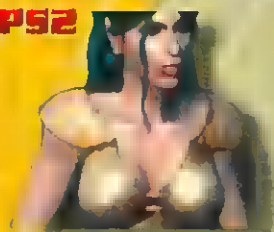
SSX TRICKY

PS2



TONY HAWK'S 3

PS2



BALDUR'S GATE  
DARK ALLIANCE

GAME BOY  
ADVANCE



WARIOLAND 4

GAME BOY  
ADVANCE



HARRY POTTER

DREAMCAST/PS2



EVIL TWIN

ISS ADVANCE



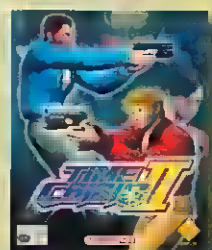
**VIVEZ VOTRE PASSION :**

**Vous êtes un professionnel  
rejoignez-nous et vous aurez :**

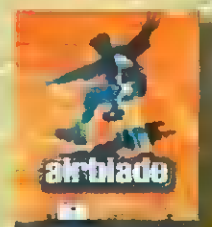
- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service  
Développement au :  
**05 46 99 81 25**

PS2



TIME CRISIS 2  
+ GUN  
PS2



AIRBLADE

DREAMCAST



VIRTUA  
TENNIS 2

SCOR

- AVON  
C.Claire de la butte Montceau - 77210  
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES  
9, rue du pot d'étaim - 50300  
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE  
66, rue Saint Pry - 62400  
Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS  
6, rue de la Préfecture - 46000  
Tél : 05 65 53 16 98
- COUTANCES  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
Tél : 02 33 45 68 95
- ETAMPES  
11, av. de la Libération - 91150  
Tél : 01 60 80 17 47
- FIGEAC  
2 ter, rue Orthadial - 46100  
Tél : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE  
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130  
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE  
2, rue Saint Nicolas - 35130  
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE  
24 bis, rue du Minage - 17000  
Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE  
8 bis, allée Gambetta - 47200  
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC  
129, av. de la Somme - 33700  
Tél : 05 57 92 23 93
- MOISSAC  
41, rue Malaville - 82200  
Tél : 05 63 05 14 61
- MONTBELLARD  
43, rue Clémenceau - 25200  
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES  
8, rue des Fourbisseurs - 30000  
Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE  
26, bd Chandeysson - 26700  
Tél : 04 75 96 86 97
- PONS  
25, rue de Verdun - 17800  
Tél : 05 46 91 31 81
- ROCHEFORT  
127 bis, rue Thiers - 17300  
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN  
15, rue Jules Verne - 17200  
Tél : 05 46 38 81 00
- TULLE  
10, avenue Winston Churchill - 19000  
Tél : 05 55 26 51 76
- VIC EN BIGORRE **(NOUVEAU)**  
17 bis, place de la République - 65500  
Tél : 05 62 31 88 12

**www.cyber-j.com**





# SPLASHDOWN

## ET QUE CA SAUTE!

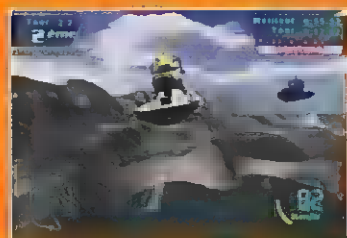
Une chose est certaine, les sports de l'eau ne servent pas qu'à faire joli. Ils permettent de vivre différentes figures (parfois spectaculaires) et sont indispensables pour franchir des obstacles ou pour atteindre un point précis du parcours et franchir ainsi la course.



Des sauts spectaculaires d'abord, les figures de seadoo, puis le plus simple.



Sur le parcours de Miami, les seadoods doivent franchir un ponton en bois.



Attention à la réception, les seadoods se retrouvent sur le ponton en bois.



La ligne, c'est le moment de sauter à l'eau. Les seadoods qui ne sautent pas la course.

**L**e motonautisme, le scooter des mers autrefois, le seadoo maintenant, est en pleine expansion depuis plusieurs années. Normal donc de retrouver sur PlayStation 2 une adaptation de ce sport super spectaculaire. Sous le label Atari, qui signe ici son grand retour dans la cour des grands, l'équipe de Rainbow Studios a développé Splashdown, une simu de seadoo.

## Bandes de terre!

Le principe du jeu est simple: terminer les différentes courses aux meilleures places. Sur le parcours, rien n'est simple: la surface de l'eau est encombrée de divers objets: carcasses de voitures, épaves de bateaux, bancs de sable, bouées, caisses en bois, tronc d'arbres, maisons sur pilotis et bien d'autres obstacles encore vont vous mener la vie difficile. On trouve

également de nombreux tremplins. S'ils permettent d'effectuer différentes figures et autres tricks, ils servent également à franchir les obstacles naturels. Il n'est pas rare, en effet, de devoir sauter par-dessus des bandes de terre mais aussi de passer à travers des bâtiments! Attention, une bonne vitesse et un bon équilibre en l'air sont nécessaires pour que l'opération soit réussie.

## Comme dans la réalité

D'un point de vue graphique, Splashdown tient la route: les décors sont splendides et le rendu de l'eau, très impressionnant. Le mouvement des vagues, des gerbes d'eau et du ressac est exceptionnel. Piloter son seadoo est un jeu d'enfant, et on parvient rapidement à s'amuser.

Les joueurs avertis apprécieront la possibilité, comme dans la réalité, de prendre des virages serrés ou encore de faire de l'aquaplaning afin d'obtenir des vitesses de pointe hallucinantes.

## Simple regret

Plus traditionnellement, différents modes de jeu sont au programme: courses contre la montre, championnat, arcade et carrière. Chaque victoire ouvre de nouveaux circuits et de nouveaux pilotes, aux aptitudes différentes. On trouve également un mode deux joueurs, dans lequel on s'affronte sur un même écran, sans ralentissement et sans perte significative de qualité graphique. Un simple regret, la durée de vie: on s'amuse rapidement, mais hélas, on s'en lasse aussi extrêmement vite. ■

## L'eau ça mouille!

Il faut éviter le contact avec les obstacles, car ils peuvent ralentir le seadoo.

Il faut éviter le contact avec les obstacles, car ils peuvent ralentir le seadoo.







oui, mais...

## Switch

Splich, splouch, les jeux d'eau sont à la mode, avec Wave Race en première ligne en import ce mois-ci et ici, Splashdown. Que dire ? Le jeu est, tout compte fait, assez classique. Relativement beau, je ne lui ■ pas trouvé de gros défauts dans l'animation. Mais bon, reste que ce genre de jeu n'est pas vraiment très palpitant à mon goût. Que ce soit sur PS2 ou Game Cube.



Un mode deux joueurs est bien réalisé pour la rétrocompatibilité | à noter



Le jeu fait surtout pas attention à la qualité des graphismes mais à la durée du jeu.



## les plus

- le moteur graphique
- prise en main
- le nombre de parcours

## les moins

- on s'ennuie rapidement
- les circuits parfois trop farfelus

## intérêt

86%

Un graphisme très propre, un rendu de l'eau parfait et une prise en main excellente. Hélas ! on s'ennuie rapidement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : RAINBOW
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DE SEADOO
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



Le jeu est un excellent exemple de jeu de course d'eau. Il est très agréable à jouer et très amusant.



oui, mais...

## Niico

Splashdown est un jeu particulièrement réussi sur le plan visuel : les décors brillent par leurs détails, le rendu physique de l'eau est exceptionnel tout comme le comportement des différents pilotes. C'est vraiment réaliste et réussi. Mais voilà, après, disons un peu moins de deux heures de jeu, on commence à s'ennuyer. On fait toujours la même chose et seule la découverte de nouveaux décors est motivante pour continuer.



# test



# MX 2002



Sans les pieds ! Les vues proposées offrent souvent des plans étonnants.



Les figures dans les airs ont toujours beaucoup de succès auprès du public.

**M**X Rider est une simulation de motocross qui profite de la licence de la Fédération internationale motocycliste. Ce qui permet de retrouver 60 pilotes professionnels en exercice, les équipes et les motos officielles. Cette licence FIM offre en outre la possibilité d'évoluer sur l'un des 16 circuits du championnat du monde. Les modes de jeu sont classiques, mais proposent en plus quelques challenges intéressants.

## Touchez ma bosse, Monseigneur !

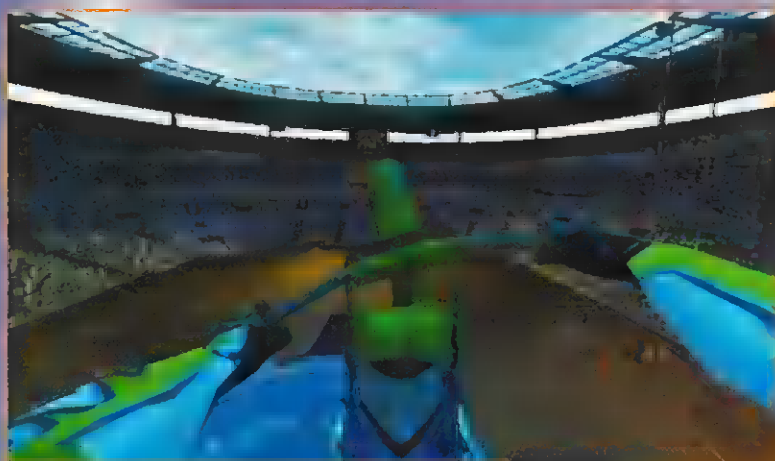
Pour disputer une course simple, vous choisissez un pilote et un circuit avant de vous élancer en toute liberté à l'assaut des bosses et autres virages. Le mode freestyle est spécialement conçu pour les stylistes des deux-roues avides de figures et d'acrobaties en tout genre. Il requiert une bonne maîtrise des motos. Le principe est simple : il faut engranger un maximum de points en réalisant des combos endiablés pour accéder à de nouveaux circuits. Le mode championnat est en fait un mode carrière qui vous entraînera dans la furia de la compétition de haut niveau. Vous choisissez un pilote et une écurie pour tenter de remporter les

courses proposées. Vous allez devoir franchir une à une les étapes qui vous conduiront peut-être au sommet de la hiérarchie mondiale. Deux catégories principales vous attendent : le supercross et le motocross. Le mode challenge propose de gagner des bonus cachés en effectuant une série de figures imposées. Il demande lui aussi une bonne maîtrise, tant les épreuves sont parfois pimentées. Enfin, un mode multijoueur attend à ceux qui aiment se lancer des défis.

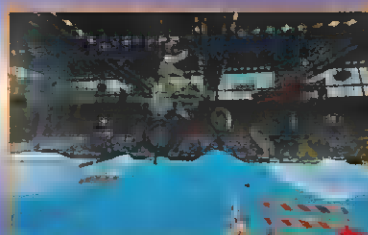


En mode multijoueur, les courses sont survitaminées.

## Le motocross dans tous ses états



C'est le grand saut dans l'inconnu. Attention à la chute !



Le mode challenge vous impose de réaliser des figures spécifiques.



Le mode freestyle est réservé aux cinglés en puissance.



MX Rider est un bon jeu de motocross, particulièrement dynamique. Malgré une réalisation qui ne brille pas particulièrement, ce titre propose des challenges intéressants ■ relevés. Les modes de jeu sont tous très consistants, et le déroulement des courses est très bien rythmé. La maniabilité ne donne pas dans la finesse, ce qui range plutôt ce titre dans la catégorie jeu d'arcade extrême. Le fun est bien présent malgré l'animation un poil chaotique.

# MX 2002

featuring Ricky Carmichael

## les plus

- les sensations fortes
- la licence officielle
- les modes de jeu complets

## les moins

- réalisation sans nuances
- la jouabilité limitée

## intérêt

83%

MX Rider va plaire à tous les joueurs préférant ■ fun de l'arcade à la précision d'une vraie simulation. Quelques beaux défis à relever.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PARADIGM
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DE MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



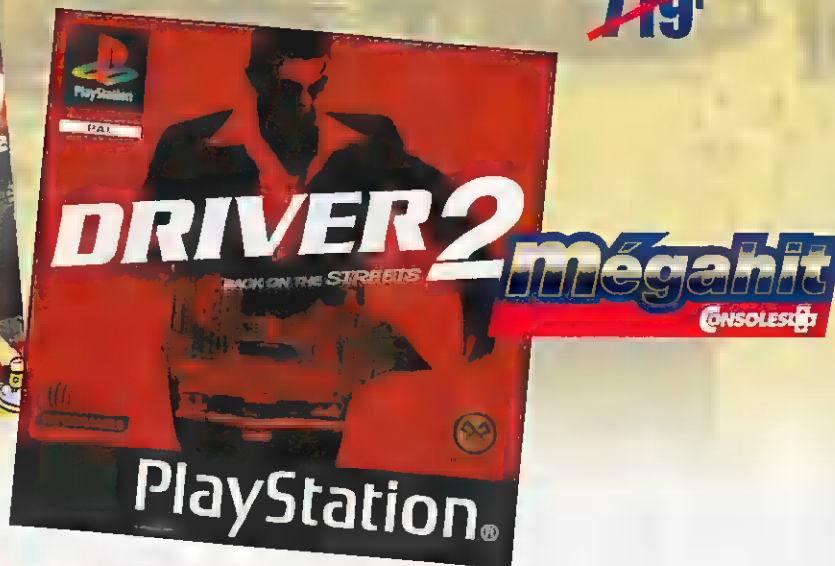
# VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

## Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement

**12 numéros de Consoles + : 420<sup>F</sup>**

**le jeu Driver 2 : 299<sup>F</sup>**

**~~719<sup>F</sup>~~**



# Pour vous : **519<sup>F</sup>** seulement **Economisez 200<sup>F</sup> !**



Driver 2 - © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519<sup>F</sup>** au lieu de **719<sup>F</sup>** soit **200<sup>F</sup>** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... (facultatif) Tél.: (facultatif) : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

.....

Date d'échéance : .....

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. ■ vous ne ■ souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

D118





## BON À SAVOIR !

Ce Final Fantasy IV est différent de l'épisode sorti aux USA, il y a dix ans. Outre-Atlantique, il s'appelait FF II. Square nous offre ici la version japonaise, traduite en anglais et bien plus intéressante. Comme d'habitude, on retrouve également un Cid dans FF IV. Ici, c'est un ingénieur en aéronautique.

Le characters designer de Chrono Trigger est Akira Toriyama, le papa de Dragon Ball. C'est pourquoi le héros ressemble à Sangoku et Lucca, à Bulma, avec des lunettes.

# FINAL FANTASY

**L**e tant attendu Final Fantasy Chronicle débarque enfin aux États-Unis. Vous allez pouvoir rejouer à deux des plus grands RPG de la Super Nintendo: Final Fantasy IV et Chrono Trigger. Square, pour ne pas offenser les fans de la première heure, a préféré ne pas modifier ses deux bébés. Que ce soit du point de vue graphique ou du gameplay, on ne peut qu'être déçu. Mais néanmoins, les aventures ne sont pourtant pas dénuées d'intérêt.

## FF IV

Final Fantasy IV vous place dans la peau de Cecil, le commandant des Red Wing. À la demande du roi, vous êtes chargé de récupérer un cristal magique et tout autant mystérieux. Mais, une fois la mission accomplie, vous vous rendez compte que les fins de votre seigneur ne sont pas vraiment nobles. Craignant une hypothétique mutinerie de votre part, le roi vous relève de vos fonctions et vous ordonne de porter une bague dans le village des Summoners. Bien évidemment, cette quête s'avère être un piège

visant à vous faire disparaître.

## Aventure linéaire ?

Comme c'est souvent le cas dans Final Fantasy, vous incarnez un rebelle, victime de la tyrannie d'un despote.

Sur votre route, vous ferez

de nombreuses rencontres; certaines d'entre elles se joindront à vous.

Il existe de nom-

breux personnages: chevaliers, magiciens, sorciers, dragons, tous auront un rôle important à jouer dans votre équipe et s'avéreront plus ou moins utiles lors des phases de combat. Hormis pour les boss, les combats interviennent aléatoirement au fil de vos pérégrinations. Vous retrouverez alors les bases des phases de combat des Final VII, VIII et IX. Premièrement, les éléments (eau, feu, glace...) affecteront plus ou moins l'ennemi selon sa nature. Ensuite, l'ATB (action time battle) gère l'écoulement du temps. Plus vos personnages sont agiles, et plus ils attaquent rapidement.

## Chrono Trigger

Le second titre proposé dans ce pack est le sublime Chrono Trigger. Le joueur incarne Chrono, un adolescent originaire de la ville de Truce. Pour le nouveau millénaire,

une fête foraine est installée tout proche de sa région. Il décide de s'y rendre afin de découvrir la nouvelle invention de son amie Lucca: le télépod, une machine capable de téléporter les gens d'un endroit à un autre. Durant sa balade, il rencontre Marle qui deviendra sa nouvelle amie. Mais les choses ne se passent pas comme prévu lorsque cette dernière essaie la machine de l'inventeur. Elle se fait transporter dans le temps. Armé de votre seul courage et d'un katana, vous partez à sa recherche...

## Combat dans l'espace et le temps

Comme le nom du jeu le laisse à penser, nous avons ici affaire à un RPG qui se déroulera aussi bien dans le passé que dans le présent ou le futur. De nombreux rebondissements interviendront, il faudra tout faire pour ne pas affecter le fil du temps. Les quêtes seront nombreuses, et il faudra par exemple sauver la reine, l'ascendante de Marle, ou encore venir en aide à Ayla, une femme des cavernes. Contrairement à Final Fantasy IV, les ennemis sont visibles à l'écran, ce qui permet parfois d'éviter les combats. Ces derniers reprennent également le principe de l'ATB. Sauf qu'ici, ça va beaucoup plus loin. Chaque combattant se déplace librement, et vous ferez plus de mal à un ennemi proche de vous. Avec l'expérience, les protagonistes acquièrent de nouvelles techniques d'attaque. Dans Chrono Trigger, vous pouvez également faire appel aux combos. Lorsque plusieurs membres de votre équipe sont prêts à attaquer, ils peuvent

effectuer une attaque combinée, ce qui a pour effet d'augmenter votre force de frappe.

FF



L'aventure est assez linéaire. À chaque nouveau lieu visité, une nouvelle quête.

FF



Les boutiques sont les endroits les plus importants du jeu si vous voulez survivre. Il en existe de trois sortes: armes, boucliers ou armures et items.

Le menu de combat est très classique. L'ATB existe déjà mais n'est pas représenté à l'écran.

FF



CT

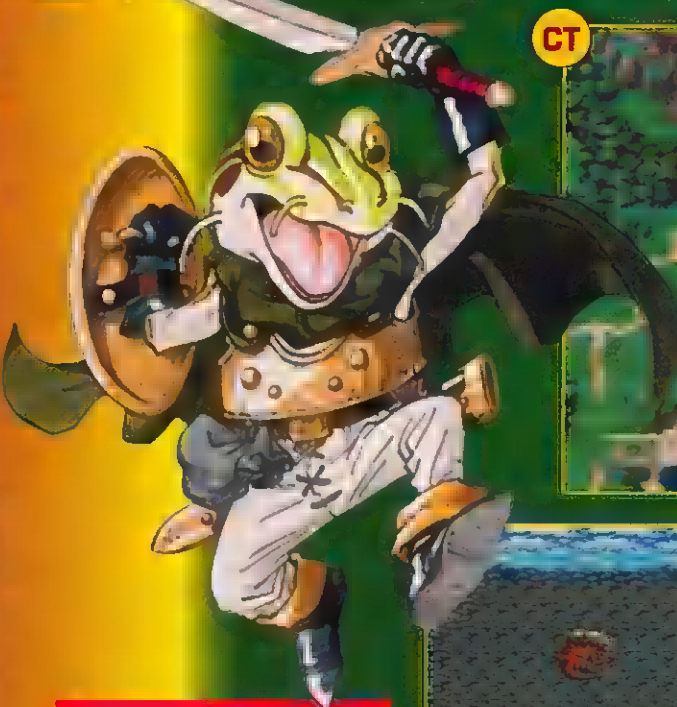


Les combats ne surviennent pas aléatoirement. Les ennemis que vous aurez à combattre (ou non) sont visibles à l'écran.

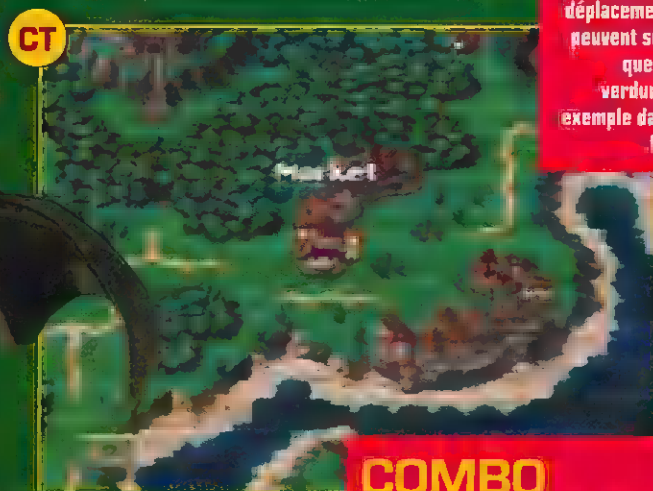
**La nostalgie des origines**



# CHRONICLES



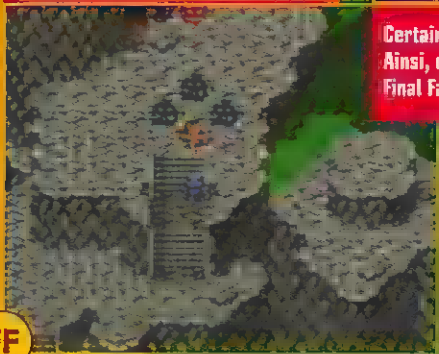
Durant l'aventure, vous ferez de très nombreuses rencontres. Ici, ce moine vous demandera de l'aider à protéger son royaume.



Sur la carte du monde, il est très rare de se faire attaquer. Les déplacements ne peuvent se faire que sur la verdure, par exemple dans les forêts.



Certains éléments ont traversé le temps. Ainsi, ce monstre est présent dans les autres Final Fantasy. Et même dans le X sur PS2.



FF



non, mais...

**Zano**

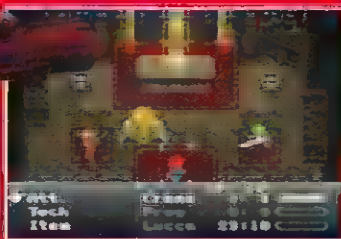
Après Namco, c'est au tour de Square de ressortir ses vieux jeux du grenier. Une telle sortie aurait pu être accompagnée par de nouvelles quêtes ou une refonte graphique. Ici, rien. Juste un léger dépoussiérage et l'ajout de scènes cinématiques (minables d'ailleurs). Par contre, il est vrai que l'intrigue de ces deux jeux vaut le coup d'œil. La durée de vie est également au rendez-vous. Mais dépenser 500 francs pour deux vieux jeux en import, c'est un peu de l'abus. Un mini-prix pour des mini-RPG aurait été bienvenu.

## COMBO

Dans Chrono Trigger, il est possible de combiner les attaques des personnages. Pour cela, il faut que ceux qui attaquent en même temps disposent d'au moins une technique de combat identique.



Pour attaquer simultanément, il faut attendre que la barre d'ATB de vos personnages soit pleine.



Selon la position de vos personnages, il vous sera possible de toucher plusieurs adversaires en un seul coup.



L'attaque réussie fait généralement beaucoup de dégâts. Il est recommandé de ne les utiliser que contre les boss de fin de donjon.



oui, mais...

**Kael**

Voir ressurgir sur console des jeux cultes comme Final Fantasy III et Chrono Trigger fait vraiment plaisir. D'autant que pour les collectionneurs, retrouver les vieilles cartouches Snes de l'époque est désormais mission impossible. Il est vrai que graphiquement, on est en droit de crier au scandale, mais l'intérêt se trouve ailleurs. Même avec le temps, le scénario des deux titres proposés reste toujours aussi prenant. De plus, les fans pourront découvrir le vrai Final Fantasy IV, sorti il y a 10 ans au Japon et non le Final Fantasy II US dépouillé de l'époque. Le pied!

## FINAL FANTASY CHRONICLES

### les plus

- deux jeux en un
- la durée de vie
- dédié aux nostalgiques

### les moins

- le graphisme
- le gameplay
- réservé aux nostalgiques

## intérêt

86%

Final Fantasy Chronicle fera plaisir aux vrais fans de RPG, mais beaucoup moins aux autres qui sont habitués aux dernières productions du développeur.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# DOCK GAMES

[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

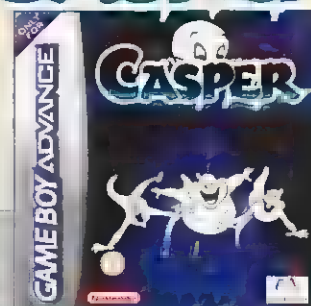
GAME BOY ADVANCE



1 figurine  
offerte aux 1<sup>ers</sup>  
acheteurs\*

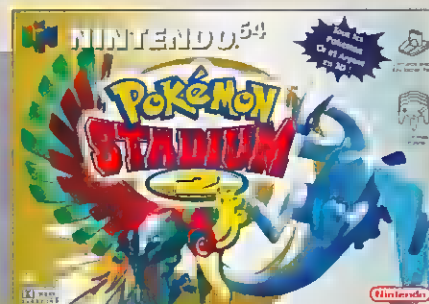


CASPER



POKÉMON  
STADIUM

1 casquette  
POKÉMON  
offerte  
aux 1<sup>ers</sup> acheteurs  
du jeu  
Pokémon  
Stadium 2\*



PSone



& 3 jeux neufs\*<sup>(a)</sup>  
pour 100 FF de plus  
**Exclusivité DockGames**

syphonfilter 3



LE JEU DU  
S'ENGAGE

À VOUS ATTENDRE  
LES GÉNÉRALISTES  
INDISPENSABLES À  
TOUTE VOTRE VIE

À VOUS FAIT  
BÉNÉFICIER DES  
PRIVILEGES DE LA  
CARTE DE FIDÉLITÉ  
DOCK GAMES

À VOUS RACHETER  
CASH\*\* VOS JEUX  
ET CONSOLES

À VOUS PROPOSER  
EN PERMANENCE  
UN LARGE CHOIX  
DE JEUX ET DE  
CONSOLES  
D'OCCASION

DOCK GAMES  
Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE  
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE  
PROCHAIN ACHAT

\*Offre valable dans les magasins participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. - \*\*Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. - \*\*\*La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour l'Ultra mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERDEAL : 2,21F/minute. (2) SHEEP - CASTROL - OMEGA BOOST.









## Ola amigos !

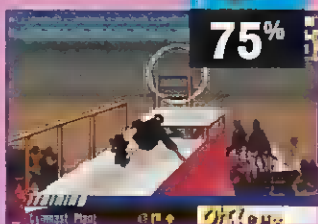
**La folie ce mois-ci : plein de jeux, alors je fais court. Beaucoup de jeux GBA, quelques-uns sur PS2 et deux sur Dreamcast. C'est un bon mois puisque l'on dénombre deux Mégahits : Tetris Worlds GBA et Micromaniacs GBC, deux jeux qui auraient bien mérité d'être testés en pleine page. Malheureusement l'actualité brûlante en a décidé autrement. Voilà, bonne lecture, et surtout soyez vigilant avant d'acheter un jeu. Les déceptions sont fréquentes.**

**Speedy Gonzatest**

## ESPN X-GAMES SKATEBOARDING

Du skate sur GBA, moi je dis si ! On retrouve une simulation des grandes épreuves de skate des X-Games d'été. Contrairement à Tony Hawk 2, le jeu n'est pas en 3D iso. Ici, on a droit à une fausse 3D avec un personnage assez grand et réaliste. Graphiquement ça en jette pas mal, mais à jouer c'est carrément une autre histoire. On s'amuse pas

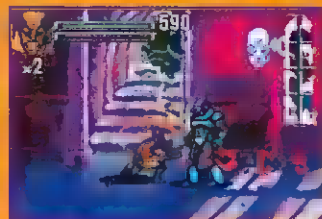
beaucoup et le skateur n'est pas très bien animé. On aura aussi bien du mal à se déplacer dans cette fausse 3D, pas évidente pour le globe oculaire. Alors moi, je dis non. Éditeur : Konami.



75%

## X-MEN

La gamme Marvel d'Activision, c'est aussi sur Game Boy Advance. Après Spiderman, voici X-Men Reign of Apocalypse, qui permet d'incarner au choix Wolverine, Cyclope, Tornade ou Malicia dans un beat'em up plutôt réussi. Graphiquement, c'est très fin et très coloré. On retrouve les couleurs du comics ricain. À jouer, c'est marrant, le mode solo est un peu répétitif comme pour tous les titres du genre. On peut s'y amuser à deux en versus ou en coopération. Ajoutez la possibilité d'utiliser des super pouvoirs et de ramasser des points de stats pour vos persos, et vous obtenez un bon jeu de baston à scrolling horizontal. Éditeur : Activision.



86%

## LOTUS

Votre maman vous a porté scotché devant le Prisonnier. Depuis vous êtes un fan de Lotus, et vous rêvez de conduire les bolides légendaires de cette marque britannique. Ce jeu vous est destiné. Vous retrouverez toute l'épopée de ces magnifiques voitures de sport à travers moult environnements différents. Présenté comme ça, le colis semble aguicheur, mais ne vous y fiez pas trop. Le jeu n'est pas joli, plutôt bateau, vu et revu, et la version à notre disposition n'était pas vraiment déboguée. Vérifiez de quoi il retourne avant de vous ruer dessus. Éditeur : Titus

70%

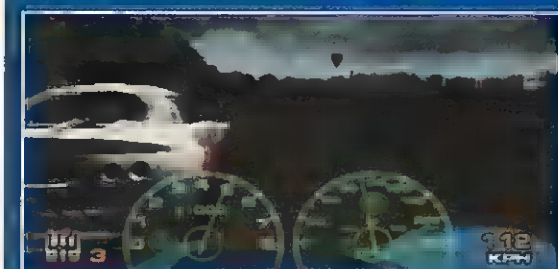


## 90 MINUTES

Vous avez adoré France-Algérie ? 90 minutes de foot, c'est trop ? Vous rêvez d'offrir à votre fiancé le pire jeu de foot pour qu'il s'occupe enfin de vous et remarque votre nouvelle coupe de cheveux ? Ce jeu est pour lui. Si vous franchissez le pas, sachez que votre homme saisira enfin ce que le mot « ultimatum » signifie. Ces interminables 90 minutes accumulent sans vergogne les pires défauts. Moche, pas jouable, scandaleusement réalisée, cette galette gravée avec des octets bizarres n'intéressera personne. À éviter. Éditeur : Sega.



10%



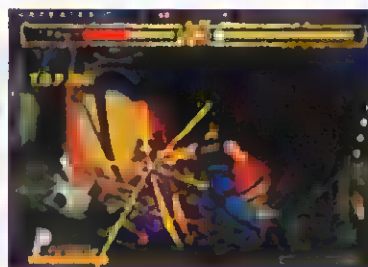
## MARK OF THE WOLVES

SNK sort encore des jeux au Japon. Oui, Mademoiselle, ce n'est pas souvent, mais ça arrive. Ici on a droit à un Crossover de KoF qui se déroule dix ans après ses aînés. Graphiquement, ça fait très Neo-Geo. Cette dernière fut reine des consoles pendant longtemps au royaume des aveugles. Hélas, le changement de millénaire lui a été fatal. Le jeu est sympa donc, avec un système original un peu à la

84%



Power Stone. Mais graphiquement, on en est lassé, et puis ce mois-ci il y a Capcom Vs SNK 2, en import, et là, y a pas photo ! Éditeur : Import.

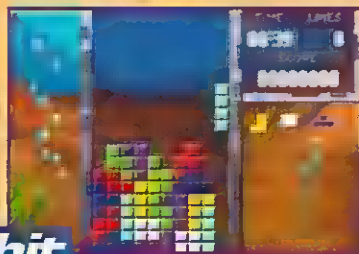




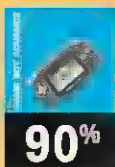
## TETRIS WORLDS

Incontournable Tetris... Ce nouveau volet sur Game Boy Advance propose une compilation de tous les Tetris connus. Et ils sont plutôt nombreux. Le jeu rencontrant un succès inoxydable, nombre de développeurs ont créé leur propre mouture. On retrouve ici les modes fusion, sticky, hot-line, square et cascade dans trois challenges différents : marathon, ultra et level. Graphiquement, cela reste du Tetris, donc pas de quoi sauter au plafond. En revanche, les décors sont assez réussis avec quelques animations sympas. Le système pratique permettant d'anticiper la position de sa pièce a été conservé ; une fois celle-ci positionnée, on appuie sur Haut et la pièce se place tout de suite. Indispensable pour tous les fans de puzzle-réflexion.

Éditeur : THQ.



**mégahit**



90%

## LE RETOUR DE LA MOMIE

Et une adaptation cinématographique de plus ! Dans cette aventure en 3D, vous incarnerez au choix deux personnages. L'action ressemble énormément à Tomb Raider : on tire, on résout des petites énigmes... Le problème vient de la réalisation, c'est vraiment pas folichon pour de la PS2. On peut même dire que c'est moche et pas vraiment jouable. Si l'univers du film vous passionne gardez vos sous pour acheter le DVD et des pop-corn. Éditeur : Vivendi.



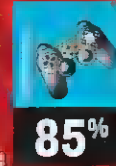
HO ALEX, TU PEUX ME DIRE OU TU ES ? TU VOIS QUELQUE CHOSE ?



70%

## NHL 2002

Le nouveau volet de la série des jeux de hockey d'EA Sports est disponible comme chaque année à la même époque. Il faut dire que la série est d'habitude plutôt bien réalisée, ce qui est encore le cas cette année. Les inconditionnels de hockey retrouveront tous les matchs de la saison 2001. Le maniement est plutôt agréable, et graphiquement ça rend plutôt bien. Pour les actions spectaculaires, on bénéficiera de replays superbes agrémentés d'effets de « motion-blur » péchés. Les fans de la série retrouveront leur lot d'innovations. Quant à ceux qui n'ont pas de jeu de hockey sur PS2, NHL 2002 devrait leur convenir. Éditeur : Electronic Arts.



85%



## CASTLEVANIA CHRONICLES

Difficile de faire du mauvais avec un nom mythique du jeu vidéo, comme Castlevania. C'est pourtant le cas ici. Graphismes ternes, pixelisés à outrance, animation ridicule, mauvaise maniabilité. Même l'intro est nulle... C'est bien dommage, car

on arrive un peu à la fin de la PS, et il aurait été judicieux de terminer l'aventure sur cette console par une bonne expérience. Ne vous faites pas avoir ! Éditeur : Konami.



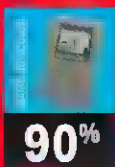
50%



## MICROMANIACS

On retrouve avec joie la suite de Micromachines. Désormais, on contrôle des petits persos qui courent très vite sur leurs pattes. C'est assez marrant à voir. On retrouve les mêmes niveaux que sur PS, avec les mêmes tracés en moins beau évidemment. Le principal intérêt du jeu réside dans les parties à plusieurs - via le câble link - qui sont carrément irrésistibles. Bref une belle réussite, même si j'ai tendance à préférer Micromachines.

Éditeur : THQ.



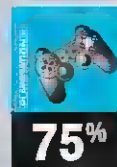
90%

**mégahit**



## MOTOR MAYHEM

Motor Mayhem est l'un de ces jeux dans lesquels on dirige un vaisseau futuriste qui doit blaster d'autres vaisseaux avec plein d'armes plus impressionnantes les unes que les autres. Le principe rappelle évidemment Assault Rigs, l'un des premiers jeux PS. Certes, ce n'est pas vilain, c'est plutôt jouable, mais le principe, vu et revu, n'a rien d'enthousiasmant. Éditeur : Infogrames.

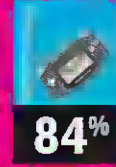


75%



## LADY SIA

Lady Sia est une sorte d'amazone, qui doit protéger son peuple d'une dangereuse menace. Sia devra le guider à travers bien des dangers. La réalisation de ce jeu d'action-aventure médiéval est plutôt impressionnante avec de jolis graphismes et une ambiance travaillée. Lady Sia dispose de nombreux sorts magiques et de pouvoirs spéciaux pour mener sa quête à bien. Un petit jeu sympathique destiné au public féminin, mais qui conviendra tout aussi bien aux mecs. Éditeur : TDK Mediactive.



84%





# JE CONSOLE

**41 points de vente près de chez toi**

**JEUX VIDÉO**  
Neufs et Occasions

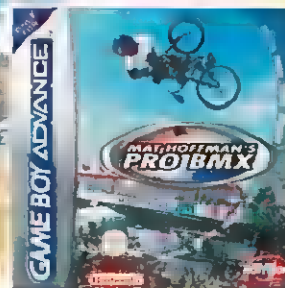
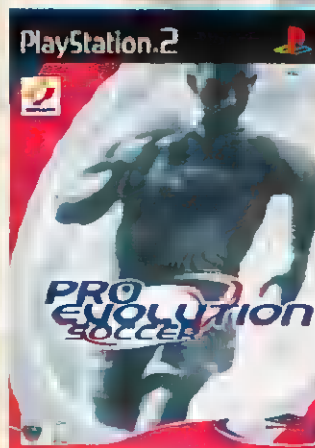
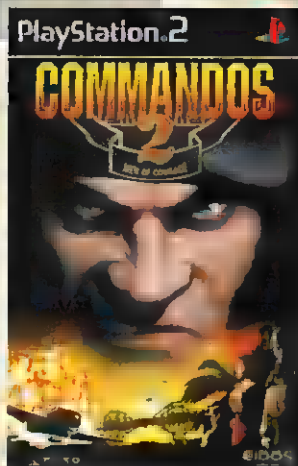
PlayStation 2

James Bond  
**007**  
dans  
Espion pour cible™

## LISTE DES MAGASINS

### JE CONSOLE

- JE CONSOLE** 01000 BOURG EN BRESSE  
9, rue Dr Ebrard Tél. 04 74 22 42 96
- JE CONSOLE** 06500 ANTIBES  
11, avenue Pasteur Tél. 04 93 34 15
- JE CONSOLE** 10000 TROYES  
60, rue Emile Zola Tél. 03 25 40 16
- JE CONSOLE** 21000 DIJON  
17, rue Bossuet Tél. 03 80 30 11 12
- JE CONSOLE** 21200 BEAUNE  
28, rue du Fr. Madeleine Tél. 03 80 02 02
- JE CONSOLE** 25000 BESANCON  
15-17, rue Battant Tél. 03 81 61 96
- JE CONSOLE** 38000 GRENOBLE  
77, cours Bernat Tél. 04 76 48 07 55
- JE CONSOLE** 45500 GIEN  
66, avenue Wilson Tél. 02 38 38 16 85
- JE CONSOLE** 50300 AVRANCHES  
19, rue St Gervais Tél. 02 33 48 82 28
- JE CONSOLE** 51000 CHALONS EN CHAMPAGNE  
36, rue de la Marne Tél. 03 26 21 03 07
- JE CONSOLE** 51100 REIMS  
28, rue Jadart Tél. 03 26 89 29 13
- JE CONSOLE** 51300 VITRY LE FRANÇOIS  
16, grande rue de Vaux Tél. 03 26 73 73 70
- JE CONSOLE** 52000 CHAUMONT  
58, Victoire de la Marne Tél. 03 26 10 47
- JE CONSOLE** 52100 SAINT DIZIER  
46, rue du Dr Mougnot Tél. 03 25 06 45 66
- JE CONSOLE** 54000 NANCY  
147, rue St Dizier Tél. 03 83 36 54 22
- JE CONSOLE** 54200 TOUL  
9, place du Couvraill Tél. 03 83 63 11 78
- JE CONSOLE** 54230 NEUVES MAISONS  
22, rue du Gal. Thivy Tél. 03 83 47 42
- JE CONSOLE** 54700 PONT A MOUSSON  
56, rue Gambetta Tél. 03 83 82 51 07
- JE CONSOLE** 55000 BAR LE DUC  
49, rue J.J. Rousseau Tél. 03 29 79 20 90
- JE CONSOLE** 55100 VERDUN  
10, rue Poincaré Tél. 03 29 83 48 05
- JE CONSOLE** 57200 SARREGUEMINES  
3, rue Ulzschneider Tél. 03 85 36 23
- JE CONSOLE** 57500 SAINT AVOLD  
66, rue Poincaré Tél. 03 87 92 40 97
- JE CONSOLE** 66000 PERPIGNAN  
57, rue Mal. Foch Tél. 03 86 34 51 75
- JE CONSOLE** 67000 STRASBOURG  
41, quai des Bateliers Tél. 03 88 35 53 09
- JE CONSOLE** 67000 STRASBOURG  
9, rue Division Leclerc Tél. 03 88 92 97
- JE CONSOLE** 67100 WISSEMBOURG  
8, Marché aux Poissons Tél. 03 85 54 22 75
- JE CONSOLE** 67500 HAGUENAU  
10, Marché aux Poissons Tél. 03 86 06 96
- JE CONSOLE** 67600 SELESTAT  
17, place du vieux port Tél. 03 88 97 97
- JE CONSOLE** 67700 SAVERNE  
1, route de Paris Tél. 03 88 71 15 13
- JE CONSOLE** 67800 BISCHHEIM  
6, route de Bischwiller Tél. 03 88 62 26 68
- JE CONSOLE** 68300 SAINT LOUIS  
30, avenue Bale Tél. 03 89 89 44 96
- JE CONSOLE** 70000 VESOUL  
15, rue d'Alsace Lorraine Tél. 03 84 96 02 99
- JE CONSOLE** 70300 LUXEUIL LES BAINS  
28, rue J. Jeanneney Tél. 03 84 40 57 40
- JE CONSOLE** 71000 MACON  
36, rue du Pont Tél. 03 85 39 04
- JE CONSOLE** 71200 CREUSOT  
26, rue Mal. Leclerc Tél. 03 85 55 10 56
- JE CONSOLE** 77100 PROVINS  
26, rue de la Friperie Tél. 01 60 67 65 06
- JE CONSOLE** 88000 EPINAL  
27, quai L. Lapicque Tél. 03 29 35 50 51
- JE CONSOLE** 88100 SAINT DIE DES VOSGES  
29, rue Saint Charles Tél. 03 29 56 48 50
- JE CONSOLE** 88200 REMIREMONT  
17, place de Laitre de T Tél. 03 29 62 10 37
- JE CONSOLE** 88300 NEUFCHATEAU  
8, rue Kennedy Tél. 03 29 06 03 14
- JE CONSOLE** 90000 BELFORT  
9, boulevard Carnot Tél. 03 84 58 93 71



PS One



Vous avez un projet d'ouverture, venez rejoindre l'équipe **JE CONSOLE**  
Renseignez-vous en comparant.  
Contact : 03 88 35 53 89



# tips

Action Replay, astuces...

## MX 2002

Et aussi, Cart Fury (PS2), Dave Mirra (DC), Twisted Metal Black (PS2), Pitfall (GBA), Eartworth Jim (GBA), sans oublier tous les tips à la demande des lecteurs...





## CART FURY : CHAMPIONSHIP RACING



En dépit d'une jouabilité assez particulière, Cart Fury devrait trouver son public chez les adorateurs de ce sport. De plus, il regorge de codes fun ou pratiques. Les voici...

### OBTENIR TOUTES LES VOITURES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : Triangle, X, Triangle, Carré, L2 et Triangle.



Toutes les voitures sont maintenant disponibles.

### OBTENIR TOUTES LES COURSES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : R1, Triangle, X, X, R2 et L1.



Toutes les courses sont désormais disponibles.

### AVOIR LE TURBO INFINI

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : X, X, Carré, Carré, L2 et L2.



Vous pouvez booster à tout moment.

### PAS DE « TIME OUT »

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : Carré, L1, R2 Cercle, Triangle et R.



Il n'est plus possible de perdre à cause du temps.

### AVOIR LES CONTINUS INFINIS

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, L1, Carré, Triangle et Cercle.



Vous disposez de plus de continues qu'il n'est nécessaire pour terminer le jeu.

### OBTENIR LE MODE GROSSES TÊTES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Carré, Carré, L2, L1 et R2.



Les pilotes ont de grosses têtes.

### PAS DE GRAVITÉ

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : R2, R1, Carré, Carré, L1 et L1.



Il n'y a plus aucune pesanteur.

### OBTENIR L'OPTION SAUT

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, L1, R2, X et X.



Plus haut, plus beau.

### BROUILLARD

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : R2, R1, X, Carré, Carré et Cercle.



Difficile de voir la route.

### OBTENIR LES COURSES DE NUIT

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : X, Cercle, Triangle, L2, R2 et L1.



Les courses se déroulent maintenant la nuit.

### AVOIR DES ROCKETS

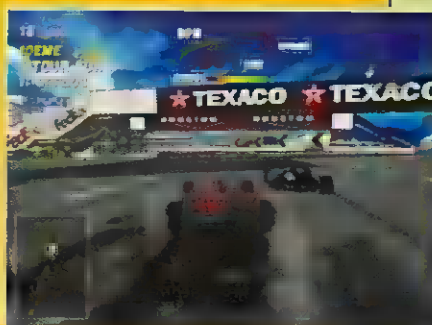
À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : L1, R2, Triangle, Carré, Carré et Triangle.



Votre véhicule est maintenant un engin de guerre ultime.

### OBTENIR L'OPTION « DEATH CAR »

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : L1, Carré, R1, R2, L2 et L1.



Chaque véhicule que vous toucherez explosera.



## CART FURY : CHAMPIONSHIP RACING (SUITE)

### L'OPTION « DEATH CAR » POUR LES ADVERSAIRES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes:  
L2, Carré, L1, R2, R2 et X.



Prenez garde à ne pas toucher vos adversaires. Ce serait fatal...

### MURS MORTELS

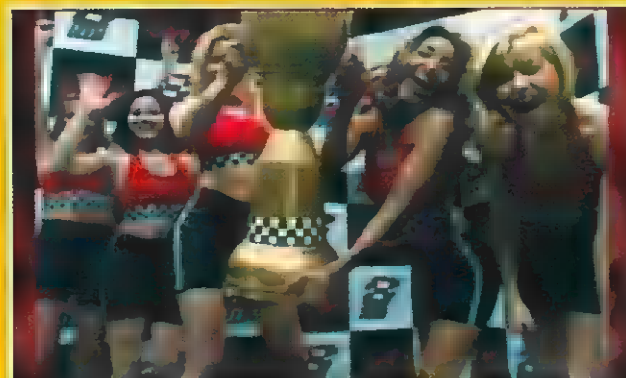
À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes:  
X, Carré, R2, Triangle, R1 et R2.



Une simple collision avec un mur vous fait exploser.

### AVOIR TOUTES LES SCÈNES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes:  
L1, Cercle, R2, X, L2 et Triangle.



Toutes les scènes du jeu sont disponibles.

## DAVE MIRRA 2 FREESTYLE BMX



Dave Mirra 2 Freestyle BMX s'adresse à tous les mordus de sport extrême et de vélocross. Ce volet sur Dreamcast propose une excellente jouabilité et une bande-son carrément sublime. Avec les codes qui suivent, vous allez pouvoir débloquer l'intégralité du jeu, que ce soit les vélos, les styles ou encore les niveaux.

### OBTENIR SLIM JIM

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes:

Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut et Y.



Ce nouveau personnage viendra s'ajouter aux autres.

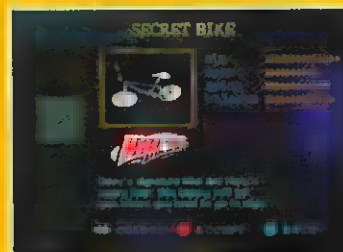
### OBTENIR AMISH BOY

Pour obtenir ce rider, terminez le jeu avec tous les personnages du jeu.

### OBTENIR TOUS LES VÉLOS

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes:

Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite et Y.



Tous les vélos sont désormais disponibles.

### OBTENIR TOUS LES STYLES

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes:

Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche et Y.



Vous pouvez effectuer toutes les figures du jeu.

### DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes:

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche et Y.



Tous les niveaux sont désormais accessibles.



DAVE  
**MIRRA**  
freestyle bmx™

**3615 TIPS**  
Tipe et solutions par MINITEL

**0836638477**  
Tipe et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions  
de 1800 jeux !

g. isolexip

149





## MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL



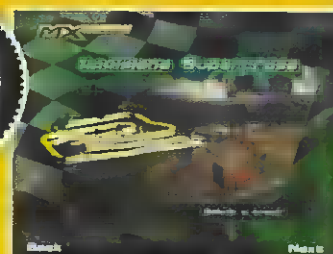
En attendant les tips ultimes que le développeur nous promet, voici un code qui vous permettra de débloquent les niveaux pour ce jeu de course bien sympathique. Si ce MX 2002 propose une difficulté peu élevée pour les premiers tours, on déchant rapidement passé quelques étapes. Ce cheat code s'avère donc intéressant.



### CHOISIR SON NIVEAU

Commencez une partie en mode 2 joueurs. Avec la seconde manette, maintenez les touches Triangle + L2 + R2 + X

enfoncées. Avec la première manette, maintenez les touches R1 + L2 enfoncées et effectuez les manipulations suivantes: Haut, Bas, Gauche, Droite et Triangle.



## TWISTED METAL BLACK

À la fois violent et malsain, Twisted Metal Black est doté d'une réalisation soignée, et les effets y sont nombreux. La difficulté assez élevée de ce titre risque fort de vous bloquer par moments.



### DEVENIR INVINCIBLE

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Vous ne pouvez plus être touché par l'adversaire.*

### ÉNERGIE ET TURBOS INFINIS

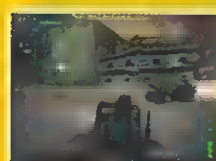
Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Droite, Gauche, Bas et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Vous disposez des boosts infinis.*

### OBTENIR LA MEGA MACHINE GUN

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Croix, Croix et Triangle. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Votre nouvel armement fait très mal.*

### OBTENIR LE MODE GOD

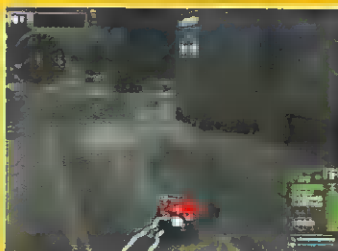
Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Haut, Croix, Gauche et Cercle.



*Vous avez tout à l'infini maintenant (arme, énergie, munitions).*

### CHANGER DE VUE

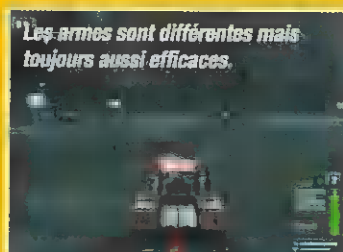
Durant le jeu, maintenez Select enfoncé et pressez soit Gauche, soit Bas.



*La vue de dessus est très jouable.*

### CHANGER L'APPARENCE DES ARMES

Durant le jeu, pressez les touches Select + Droite.



*Les armes sont différentes mais toujours aussi efficaces.*

### TUER EN UN COUP

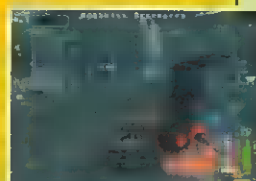
Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Croix, Croix et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Un seul coup suffit pour venir à bout de vos adversaires.*

### ARME GUÉRISSEUSE

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Triangle, X et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*À chaque tir, vous récupérez votre énergie.*



# JEUX - VIDÉO DVD - ACCESSOIRES...

**NEO  
SOFT  
DISTRIB**



## PAD SIMPLE

Manette simple  
compatible Playstation.



## BLOB LIGHT

Lampe pour votre Game Boy en  
forme de monstre des marais.



## CARTE MÉMOIRE

4 MEGA DC

Quadruple la capacité de votre carte  
classique sans compression.



LIVRAISON EXCLUSIVE AUX PROFESSIONNELS  
ET AUX DISTRIBUTEURS LE LENDEMAIN  
AVANT 12 H.

## SILENT HILL 2

Vous voilà de retour dans  
la ville de Silent Hill pour  
une aventure encore plus  
terrifiante, qui risque de vous  
faire froid dans le dos, à vous  
de vous en sortir ! Mais SEUL !



## PRO EVOLUTION SOCCER

La version PlayStation 2  
du célèbre ISS Pro  
Evolution arrive enfin  
sur PlayStation.  
De superbes graphismes,  
une maniabilité  
exemplaire, de nouvelles  
équipes et de nouvelles  
compétitions vont faire  
de ce jeu la nouvelle  
référence du football  
sur console.



**CHOIX - QUALITÉ - SERVICE - STOCK**

**PARIS**

**Tél. 01 41 51 42 42**

**Fax : 01 48 60 49 67**

**Contacts : Christopher - Hervé - Fred - Florent**

**NEO  
SOFT  
DISTRIB**

**BORDEAUX**

**Tél. 05 56 12 60 60**

**Fax : 05 56 12 60 61**

**Contact : Greg**





## PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



Pitfall nous revient sur GBA dans une fidèle adaptation de la version 16 bits sortie il y a presque une décennie, et qui a fait le bonheur des possesseurs de Snes ou de Megadrive. Vous incarnez une sorte d'Indiana Jones dans un jeu de plates-formes très prenant.

### MASTER CODE

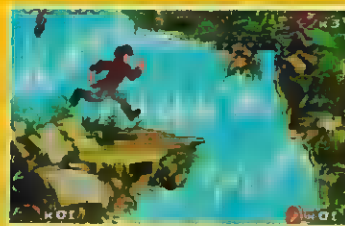
À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes:  
L, Select, A, Select, B, A, L, Select.



C'est à cet écran que doit être effectué ce code.

### OBTENIR LE CHOIX DU NIVEAU

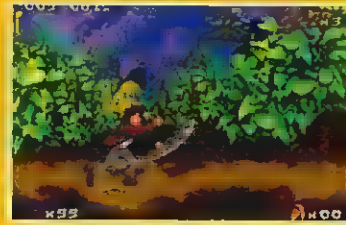
Commencez par entrer le master code et, ensuite, choisissez votre niveau avec les touches L ou R.



Tous les niveaux sont accessibles.

### OBTENIR TOUTES LES ARMES

Commencez par entrer le master code. Puis, durant le jeu, maintenez le bouton Select enfoncé et pressez B.



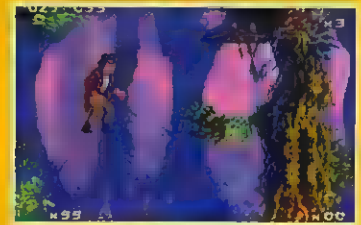
Vous bénéficiez également des munitions au maximum.

### OBTENIR LE NIVEAU RAIN FOREST

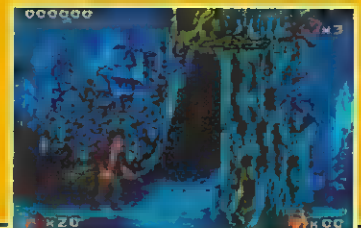
À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes:  
A, L, A, B, A, L, Select et Select.

### OBTENIR LA CAMÉRA LIBRE

Commencez par entrer le master code. Puis, durant le jeu, maintenez le bouton Select enfoncé et déplacez la caméra avec la croix directionnelle.



Vous circulez librement dans le niveau. Pratique pour découvrir les passages.



## EARTHWORM JIM



Après une version N64 pas terrible, le ver de terre de l'espace, créé par David Perry, revient dans une conversion parfaite du Earthworm Jim Snes. L'aventure et les énigmes sont identiques. L'occasion de (re)découvrir ce titre vraiment hors du commun.

### PASSER LES NIVEAUX

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, B, effectuez les manipulations suivantes:  
Droite, R, B, A, L, L, A, R.



Impossible de bloquer sur un niveau désormais.

### ALLER A BUTTVILLE

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, B, effectuez les manipulations suivantes:  
L, A, Haut, R, A, B, A et Select.



Ce niveau ne manque pas de piquant.

### SE RENDRE DANS LE TUBE

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, B, effectuez les manipulations suivantes:  
Haut, L, Bas, A, R, B, A.



Ce niveau se déroule sous l'eau.

### SE RENDRE AU NIVEAU 5

R, L, A, B, B, A, L et R.



Un niveau très futuriste et difficile.

### FAIRE DU SAUT À L'ÉLASTIQUE

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, et effectuez les manipulations suivantes:  
R, Haut, Select, L, R, Gauche.



Voici l'un des niveaux les plus fun du jeu.

### SE RENDRE AU NIVEAU HECK

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, et effectuez les manipulations suivantes:  
Select, R, B, Bas, L, B.



Ce niveau est l'un des derniers du jeu. Normal qu'il soit difficile.



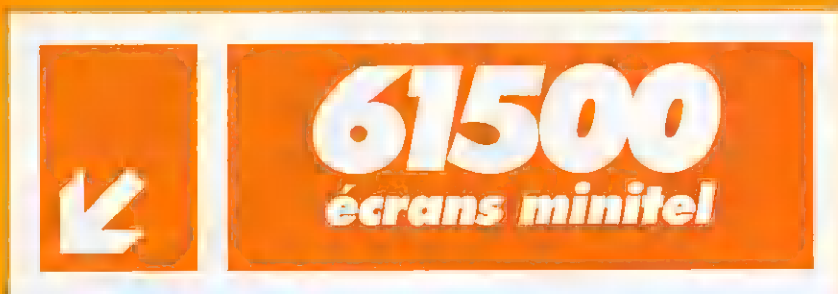
DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(pas... mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)





## TOUJOURS AUSSI COOL !

Voici la suite des tips des lecteurs. Plus les semaines passent, plus les demandes abondent. Nous tenons cependant à vous informer qu'il ne faut pas confondre tips et aides de jeu. Nous ne fournissons que des codes, donc des manipulations, ainsi que des codes Action Replay. Cela dit, vous pouvez demander des astuces pour toutes les consoles, même pour les plus anciennes (Nes, Master System) ou les plus rares (Nec, Coleco...).

### FINAL FANTASY VI

À la demande de Mathieu, voici les codes Action Replay pour Final Fantasy VI SNES.

**TOUS LES ITEMS SONT GRATUITS**

C3BBA564

**LE TONICS AJOUTE 240 HP**

D8EB44F0

**AVOIR TOUS LES ITEMS**

A 99

C2DF2016

**TOUS LES**

**PERSONNAGES**

**ONT 99 DE LEVEL**

EE001300

**TOUTES LES ESPERS**

7E1A6CFF



### CRASH BANDICOOT

La tendre Justine, 21 ans, est fan de Crash Bandicoot. Par mail, elle souhaite connaître les codes pour Crash Bandicoot sur PlayStation. Les voici ma chérie.



**CODE ULTIME**

Pour accéder à tous les niveaux, avoir deux clés et les 26 gemmes, entrez le password suivant :  
Triangle, Triangle, Triangle, Triangle,

Croix, Carré, Triangle et Triangle.

Triangle, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Cercle, Triangle et Triangle.

Triangle, Cercle, Carré, Triangle, Croix, Croix, Croix et Croix.

### BUGS BUNNY

À la demande de Martine de Montpellier, voici quelques codes.



**TOUS LES NIVEAUX**

À l'écran de sélection des niveaux et en conservant les touches L2 et R1 enfoncées, effectuez les manipulations suivantes : Croix, Carré, R2, L1, Cercle, Croix, Carré, Carré et Carré.

**LES CAROTTES AU MAXIMUM**

À l'écran de sélection des niveaux et en conservant les touches L2 et R1 enfoncées, effectuez les manipulations suivantes : Croix, Carré, R2, L1, Cercle, Croix, Carré, Carré et Cercle.

**VOIR LA FIN**

À l'écran de sélection des niveaux et en conservant les touches L2 et R1 enfoncées, effectuez les manipulations suivantes : Croix, Carré, R2, L1, Cercle, Croix, Cercle, Carré, Cercle.

**CODES ACTION REPLAY**

**AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE**

30010041 0006

**AVOIR 99 CAROTTES**

30010043 0063

### CRASH BANDICOOT 2

**CODES ACTION REPLAY**

**AVOIR 100 VIES**

8006CE68 6400

Entrez dans la chambre des téléporteurs pour récupérer vos vies.

**AVOIR TOUS LES CRISTAUX**

8006D03C FFFF

8006D03E FFFF

8006D040 FFFF

**AVOIR TOUTES LES GEMMES**

8006CEC0 FFFF

8006CEC2 FFFF

8006CEC4 FFFF

8006CEC6 FFFF

**DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX**

80069160 FFFF

80069162 FFFF

80069164 09FF

### CRASH BANDICOOT 3: WARPED

**AVOIR LA DÉMO DE SPYRO LE DRAGON**

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite et Carré.

**TOUS LES SAPHIRS**

80069364 FFFF

80069366 0FFF

**TOUS LES CRISTAUX**

800692DC FFFF

800692DE 08FF

**TOUS LES NIVEAUX**

80069114 00F8

800692DC FFFF

800692DE 08FF

80069364 FFFF

**CODES ACTIONS REPLAY**

**VIE INFINIES**

0006FEFE 0000

80069108 6300

800B5EF8 6300

**TOUTES LES GEMMES**

80069160 FFFF

80069162 FFFF

80069164 09FF



### JET GRIND RADIO & V-RALLY 2

À la demande de Gilles (Créteil), voici des tips.



**OBTENIR TOUS LES RIDERS**

À l'écran titre et Jet Grind Radio, maintenant les touches L + R enfoncées, effectuez les manipulations suivantes :

Gauche, Droite, X, A, Droite, Gauche, Y, B.

**OBTENIR TOUS LES**

**CIRCUITS ET LES VOITURES**

À l'écran de progression de V-Rally 2, effectuez les manipulations suivantes : L, R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, A et A.

**OBTENIR LE DÉMARRAGE TURBO**

Entrez LDN à la place de votre nom.



**N°2  
26 F**

**Vous  
êtes  
unique,  
votre  
voiture  
aussi !**



**LA TUNING ATTITUDE**

# ADDX

WWW.ADDXONLINE.COM - NOVEMBRE 2001

## ENRAGÉE !

**SAXO VTS 16S  
160 CHEVAUX**

**20 SIÈGES  
BAQUETS  
ÊTES-VOUS BIEN  
ACCROCHÉ ?**

**TUNER  
SA 206  
POUR 12 000 F  
OU 30 000 F**

**COMPARO**  
**10 SUBWOOFERS  
SOUMIS À LA  
TORTURE**

**CASCADEURS**

- Chaud : trucs et astuces des pros
- Très chaud : trois figures on live
- Très très chaud : un crash à 70 km/h

**Vos cadeaux :  
Les stickers  
ADDX**

**LA TUNING ATTITUDE**

**ADDX**

L 6896-2-25,00 F-1,95 €

STRATEGIA 10/2001

**N°2 : 10 OCTOBRE**



www.ABSOLUTE.fr

Tel: 04 91 13 61 91

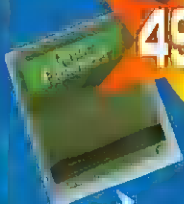
120 Rue de Rome  
13006 Marseille

## Absolute Games

### ACCESOIRES

Produit Star

49€



PS Hacker

Permet d'être sûr de servir à PlayStation sans avoir la console avec carte de garantie

Scph 1002 à 7502  
Scph 9002 et 102 (Ps One)

169€

Produit Star

PS X Change 2



PS X CHANGE 2

### PUCES



ABSOLUTE.GAMES.FR  
DEPUIS 1997.

NEUF-OCASION-ECHANGE  
REPARATION

### DEZONAGE DVD

### MODIFICATION REPARATION



Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille

Nom, Prénom \_\_\_\_\_ Téléphone \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code Postal, Ville \_\_\_\_\_

+ 30Fr frais de port  
Option contre remboursement + 40Fr (Gratuit pour 250Fr d'achat)

## Accessoires

### Action Replay 2

#### PlayStation 2

**P**our tricher comme des malades, l'Action Replay 2 est l'accessoire ultime.

Pour cette version PlayStation 2, Bigben fournit deux CD et une carte-mémoire de protection, qui sert aussi pour sauvegarder les codes que vous aurez rentrés. Le premier CD sert pour les jeux PlayStation 2. Le second sert pour les jeux PSone, dont vous vous servez sur la console PS2. Quant à l'interface, elle ne vous dépaysera pas trop. À part quelques touches graphiques à la mode hi-tech, les commandes restent les

mêmes que les versions précédentes. Sur les jeux que nous avons testés, l'Action Replay 2 n'a pas fait planter la PS 2. Mais par contre, vous ne pourrez pas chercher les codes vous-mêmes. Il faudra vous les procurer sur le site web de l'accessoire: [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com). Faites aussi attention à ne pas entrer des codes de jeux américains ou japonais, qui ne correspondront donc pas à vos jeux en Pal. ■

**Prix: 399 F**  
(soit 60,83 euros),  
**par Bigben**  
**Intérêt: ★★★★★**



### Handy Stick

#### Game Boy Advance

**L**es gadgets pour Game Boy Advance continuent leur bonhomme de chemin. Le prochain sur la liste est le Handy Stick, une coque de protection améliorée. La GBA s'encastre à l'intérieur et bénéficie d'un capot qui protège son écran, de touches greffées sur ses boutons, et aussi, d'une petite lampe alimentée par la prise link de la console. À l'instar d'une Wormlight, vous n'aurez donc pas besoin de mettre des piles pour avoir un peu de lumière. Cette lampe

est située sur le capot de protection. ■  
**Prix: 59 F** (soit 9 euros),  
**par Bigben.**  
**Intérêt: ★★★★★**



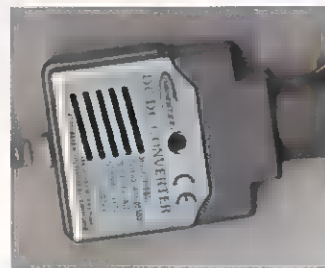


# free shop

**D**es kits Game Boy Advance, il y en a déjà un paquet, mais celui-là, sans être « indispensable », est tout de même assez alléchant. En effet, cette petite sacoche mignonne comme tout (et qui paraît résistante, c'est pas de chez Tati !) renferme un paquet d'accessoires bien utiles pour voyager avec sa portable. Vous y trouverez une loupe éclairante, un câble link, un adaptateur allume-cigares pour deux consoles (!) et des écouteurs rangés dans une boîte-bobine. En plus de cela, cette sacoche très bien conçue garde même de la place pour votre Game Boy Advance et quelques jeux. ■

**Prix : 249 F**  
(soit 37,96 euros),  
par Gamester.

**Intérêt : ★★★★★**



## Game Boy Advance

**L** ■ kit pour Game Boy Advance d'ITC se démarque légèrement des autres offres déjà disponibles sur le marché. Il est bien sûr composé des accessoires indispensables, comme la loupe éclairante, la petite sacoche pour protéger sa console, le câble link, un adaptateur secteur et une batterie rechargeable. Mais ce qui fait sa différence, c'est la présence d'écouteurs de type oreillettes, des adaptateurs de boutons (à coller sur la croix de direction de sa Game Boy Advance), ainsi que la



dragonne qu'on accroche à la console (un accessoire que tous les Japonais ont adopté), pour ne pas la perdre ou ■ laisser tomber bêtement. ■

**Prix: 199 F**  
(soit 30,34 euros),  
par ITC, distribué par BDHL  
Distribution.

**Intérêt: ★★★★★**

**BON DE COMMANDE** (remplir en majuscules SVP) à retourner ou à recopier sur papier libre  
à GAME PARTNER. ■ avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom..... Code postal.....  
Prénom..... Ville.....  
Adresse..... Tél.....  
Signature.....

REF.	TITRE DU FILM	PRIX
	Frais de port (1 à 4 K7: 35F / + de 4 K7: 50F)	
	Total à payer + port	

MODE DE PAIEMENT ☐ CB ☐ CHÈQUE ☐ MANDAT CASH (à joindre avec la commande) ☐

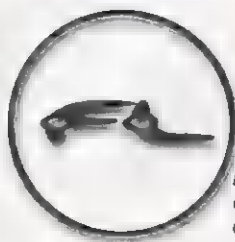
C.B.N. [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] Expiré le : [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

Toutes nos expéditions s'effectuent sous 24/48H (dans la limite des stocks disponibles)  
**TARIF LUXEMBOURG + BELGIQUE + SUISSE - NS F DE FRAIS DE PORT PORTAIRME**

Contre remboursement (H.Tél. Obligatoire) (+41F frais Sup) France uniquement

Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs





www.FL-GAMES.com  
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passez commande par téléphone,  
et faites vous livrer directement  
chez vous ! 01.60.16.42.32



## JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors  
Contactez Nous !!!

## DREAMCAST :

Cable de liaison  
NeoGeo POCKET-Dreamcast ..... 299 frs  
DC Gun..... 299 frs  
Cartes Mémoires  
1mo/2mo/4mo..... 69/79/99 frs  
Nexus 2mo/4mo/16mo  
avec cable ! ..... 149/199/299 frs  
Modem 56K avec navigateur ..... 349 frs  
Gachettes de remplacement ..... 49 frs  
Carte mémoire vibrante 4Mo ..... 199 frs  
DC Pistol ..... 249 frs  
Coque console translucide ..... 139 frs  
Coque VMS translucide ..... 99 frs  
Cable S-Video ..... 59 frs  
Rallonge manette ..... 39 frs  
Gun sans ..... 349 frs

## PLAYSTATION / PS One / PS2 :

Cable RGB PS1/PS2 ..... 39 frs  
PS Hacker ou Puce + cable RGB ..... 49 frs  
Falcon Light Gun + pointeur laser ..... 299 frs  
Adaptateur Allume-Cigare ■ One ... 149frs  
Memory Card 120 Blocks PS1 ..... 149 frs  
Link Cable PS1 ..... 39 frs  
Rallonge manette ..... 39 frs  
Manette PS2 Turbo+Ralentir ..... 149 frs  
Télécommande PS2 ..... 129 frs  
Guitare PSX ..... 249 frs  
Bloc Alim PS1 Auto-voltage ..... 129 frs  
Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage ..... 329 frs



Time Crisis 2 + Gun  
799 frs

Livraison sous 24h/48h  
Pour toutes questions,  
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC, hors frais de port.  
Offres dans la limite des stocks disponibles.  
Photos non contractuelles.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats  
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal, Ville : \_\_\_\_\_

WWW.FL-GAMES.COM

Tel : 01.60.16.42.32  
Fax : 01.60.16.19.77  
Ouvert du Lundi au Samedi  
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

+30Fr de frais de port  
Option contre remboursement +40Fr

# Accessoires

## Volant Driving Force 2

### PlayStation 2

**D**'un avis unanime, ce volant à retour de force pour PlayStation 2 fait partie des meilleures expériences possibles avec un jeu de course (mais à condition d'être utilisé avec Gran Turismo 3). Un grand bravo pour Logitech et Sony qui ont travaillé en collaboration étroite pour nous sortir ce pur chef-d'œuvre. Mais succès ne veut pas dire perfection. C'est pour cela que Logitech ■ décidé de sortir cette deuxième version de son volant Driving Force. Il garde les mêmes caractéristiques que son prédécesseur, c'est-à-dire les pédales, le système de fixation, le design, les grips bleus sur les côtés, le placement des boutons, etc. Logitech a juste ajouté une nouvelle « prise en main ». À présent, vous pourrez jouer avec ce volant sans le fixer solidement à une table. Grâce à un ensemble de blocs en plastique qui s'encastrent sous le volant, vous pourrez

le poser entre vos genoux, coincé fermement entre les cuisses. De cette manière, les mains se posent naturellement sur le volant, placé à une distance qui le rend plus maniable. L'idée est vraiment excellente, et finira de convaincre ceux qui étaient encore hésitants à cause de ce problème de fixation. Par contre, ne vous faites pas d'illusion, cette nouvelle position n'est bien sûr pas aussi confortable que celle du volant fixé. Enfin, on ne va pas chipoter! ■

**Prix : 790 F**  
(soit 120,44 euros),  
par Logitech.  
**Intérêt : ★★★★★**



## Body Boy

### Game Boy Advance

**A**voir débarquer tous ces accessoires de protection, on dirait que cuirasser sa GBA est devenu une obsession. Le Body Boy se présente comme une enveloppe de caoutchouc

qui ceinture la console portable, en ne laissant à découvert que l'écran, les touches, les molettes de réglage et les connections. Disponible en rose, violet, bleu, blanc et transparent, le Body Boy apporte aussi une prise en main plus facile pour les grosses paluches. Les mimines vont souffrir. ■

**Prix : environ 60 F**  
(soit 9,14 euros),  
par ITC.  
**Intérêt : ★★★★★**





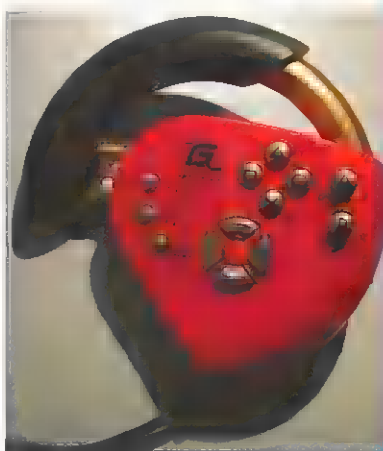
## Volant Pro Racer

**C**'est sûr, le volant Pro Racer surprend. Mais, quand on vous parle de volant, n' imaginez pas tout de suite un gros accessoire imposant. Au contraire, ce Pro Racer se tient dans les mains, comme une manette. Ce pad au design bizarre est équipé d'une poignée coulissante, qui simule un volant. Cette poignée se tient dans la main gauche, et sert pour la direction, à la place d'une croix de direction ou d'un stick analogique. Cette manette est bien sûr bardée de boutons placés à des endroits stratégiques. Cet accessoire venu tout droit de chez Star Trek première génération a donc le mérite d'être original. Pour épater la galerie et les copains, c'est l'idéal. Malheureusement, à l'essai, il

### PlayStation

s'est avéré très imprécis, et de ce fait, il ne pourra pas conquérir les passionnés de jeux de course. ■

**Prix: 169 F**  
(soit 25,76 euros),  
par Gamester.  
**Intérêt: ★★★★★**



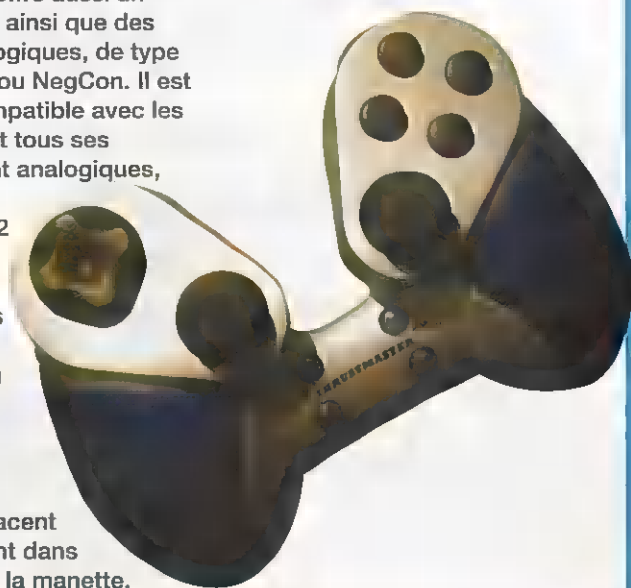
## FireStorm Upad

**E**tudié spécialement pour ceux qui ont des battoirs à la place des mains, la nouvelle manette de Thrustmaster est bourrée de qualités. Enveloppée de grip au niveau des paumes, ce pad offre un toucher très agréable, même sur les boutons et la croix de direction. Il offre aussi un mode turbo, ainsi que des modes analogiques, de type Dual Shock ou NegCon. Il est bien sûr compatible avec les vibrations, et tous ses boutons sont analogiques, comme la Dual Shock 2 officielle. Sa forme, quoique très bizarre et d'inspiration « science-fiction », est plutôt bien pensée. Les doigts se placent naturellement dans les creux de la manette.

### PlayStation 2

Mais nous insistons encore une fois, le FireStorm Upad est fait pour les grandes mains. Petits gabarits, s'abstenir! ■

**Prix: 199 F**  
(soit 30,34 euros),  
par Thrustmaster.  
**Intérêt: ★★★★★**



# free shop

## POWER GAMES

REPRISE DE VOS JEUX CASH

IMPORTS JAPON-USA

SYSTEME D'ECHANGE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

REPARATIONS-MODIFICATIONS

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS  
**Tél: 01 43 79 12 22**  
Métro Reuilly - Diderot

315  
POWER  
GAMES

**OUVERT**  
**DU LUNDI AU SAMEDI**  
**DE 10H A 19H**

### NOUVEAU



TONY HAWA 3 PS2



COMMANDOS 2 PS2



FIFA 2002 PS2



HALF LIFE PS2



PRO EVOLUTION PS2



SILENT HILL 2 PS2



NBA 2002 PS2



SILENT SCOPE 2 PS2



SOLDIER OF FORTUNE PS2



RIN BLADE PS2

### GAMEBOY ADV

**790F**

EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



JACKIE CHAN GBA



STREET FIGHTER 2 GBA



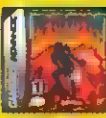
DOVE MIRAR GBA



ATLANTIS GBA



HARRY POTTER GBA



DOOM GBA



BREATH OF FIRE GBA



WARIOLAND 4 GBA

### CONSOLE

**990F**



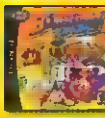
SHIN VS CAPCOM



PS2



MARA OF THE HOLVES



DOMBERMAN ONLINE



HEADHUNTER



NBA 2K2



NFL 2K2



VIRTUA TENNIS 2

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES**  
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENUM : ..... TEL : .....  
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
LITIQUE BANCAIRE J'EMANAI LETTRE J'EMANAI BLEU N° ..... EXPIRE 000  
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU  
10F POUR ARTICLE SUPPL.



# free shop

## NEO-AVATO

### Neo Geo Cart :

Patall Park 2 (jp)	179 f
Fighters history (jp)	449 f
Galaxy fight (jp)	599 f
Metal Slug 3 neuf (us)	2999 f
Samourai spirit 1 (jp)	249 f
Samourai Spirit 2 (jp)	299 f
Samourai Spirit 4 (jp)	2399 f
Savage reign (jp)	399 f
Sengoku 3 neuf (jp)	2699 f
World heroes 2 (jp)	199 f

### Playstation import :

Final fantasy chronicles us	599 f
Final fantasy tactics us	399 f
Metal slug jap	399 f
Metal slug 2 us	399 f
Megaman X 5 us	399 f
Castlevania chronicles jap	499 f
Conway be-bop jap	399 f
Dragonball Z 2 legend	399 f
Gunnham	599 f
Ken le survivant	599 f

Commandez tous les jeux de consoles SNK, SONY, SEGA, NINTENDO, NEC, ATARI... et encore plus sur le site : [www.ayato.fr](http://www.ayato.fr)

### Super Famicom :

Dragon quest III remix	449 f
Secret of mana 3	349 f
Far east of eden zero	169 f
Dragon quest I-II	499 f

### Saturn jap :

Street fighter zero 3+ram	499 f
Far east of eden IV	269 f
Sakura wars steam engine	99 f
Ken le survivant	449 f

Envoyez votre commande sur papier libre à :

Neo Ayato Import, VPC 92 cours Liebaud 13006 Marseille

Tél: 0491555919 - Frais de port colissimo : 29,90€

[WWW.NEOAYATO.COM](http://WWW.NEOAYATO.COM)



NOBILIS

**NOBILIS,**

société spécialisée dans l'édition et la distribution de jeux vidéo

**RECHERCHE**

dans le cadre de son développement

**1 Commercial Comptes Clés**

possédant une bonne expérience du jeu vidéo.

Poste basé à Lyon. Contacter Arnaud BLACHER: [ablacher@nobilis-france.com](mailto:ablacher@nobilis-france.com)

## Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux  
Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette  
pour Dreamcast™  
Promo !

Mémoire 4 Mo  
pour Dreamcast™  
Promo !

VGA Box  
pour Dreamcast™  
Promo !

**PUCE NEO4**

Modification de console  
Téléphonez au 03 25 31 47 28

+ de 100 REFERENCES

achetez en toute  
liberté sur internet

**OMINFO**



Télécommande  
pour Playstation2™  
Promo !

Puces pour  
modification  
de console

**Estimation et Paiement Immédiate**

**COMPACTS  
BOUTIQUE**

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

**01.44.06.76.15**

Métro: Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi



Prix: CD en Coffrets  
2cdis=170F 3cdis=245F  
4cdis=299

## CD Audio 99<sup>rs</sup> pièce

### 5cdis achetées 2<sup>ème</sup> cdis gratuit



pour obtenir la liste complète des cds audio, vous pouvez consulter sur notre nouveau site

 FINAL FANTASY 6 PIANO	 FINAL FANTASY 5 PIANO	 FINAL FANTASY 10 O.S.T. 14CDS 299F	 FINAL FANTASY 9 OST 14CDS 299F	 FINAL FANTASY 9 PIANO COLLECTION	 FINAL FANTASY REUNION Reunion
 FINAL FANTASY 8 PLUS SYMPHONIC + OST	 FINAL FANTASY 8 PIANO COLLECTION	 FINAL FANTASY 8 OST 14CDS 299F	 FINAL FANTASY 7 OST 14CDS 299F	 FINAL FANTASY 8 SYMPHONIC	 FINAL FANTASY 9 REUNION TRACK
 CHRONO CROSS OST 14CDS 299F	 CHRONO TRIGGER OST 14CDS 299F	 CHRONO TRIGGER OST 14CDS 299F	 CHRONO TRIGGER OST 14CDS 299F	 SQUARE VOCAL COLLECTION	 FINAL FANTASY 6 GRAND FINALE
 SHADOW HEARTS OST 14CDS 299F	 BIO HAZARD 3 OST 14CDS 299F	 BIO HAZARD 3 OST 14CDS 299F	 BIO HAZARD 3 OST 14CDS 299F	 BIO HAZARD 3 OST 14CDS 299F	 BIO HAZARD 3 OST 14CDS 299F
 ZERO OST	 GITAROOMAN OST	 CASTLEMANIA OST	 GENSHOJO OST 2	 Sonic Adventure 2 Vocal	 Sonic Adventure 2 OST
 VALKYRIE PROFILE ADVANCE ALBUM	 VALKYRIE PROFILE OST	 VALKYRIE PROFILE OST	 GRANDIA 2 OST 2 POKY	 GRANDIA 2 OST 3 POKY	 LEGEND OF MANA OST
 NAPPLE TALE OST 1 (Musique de yoko kanno)	 NAPPLE TALE OST 2 (Musique de yoko kanno)	 GHENAZE ORCHESTRA VERSION	 ZELDA GAIDEN SYMPHONIC	 TENCHU OST	 TENCHU OST
 Gusty Gear x OST	 SAKURA WARS 3 OST 12CDS	 SAKURA WARS 3 PARIS BURNING SOUND ALBUM	 FINAL FANTASY 8 PLUS SYMPHONIC + OST	 RIDGE RACER 3 REMIXES	 STAR OCEAN FANTASY MEGAMIX

(Console + n° 11/01) Bon de commande à recopier sur papier libre et à retourner à : KONCI  
123 bd Voltaire 75011 Paris téléphone: 01 44 93 51 30 ou 01 44 93 03 28, Métro Voltaire Ligne 9

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Age.....Né(e)le.....

N° CB.....Date Exp le.....

Tél.....

☐ MANDAT CASH    ☐ CHEQUE    ☐ CB    A L'ORDRE DE KONCI

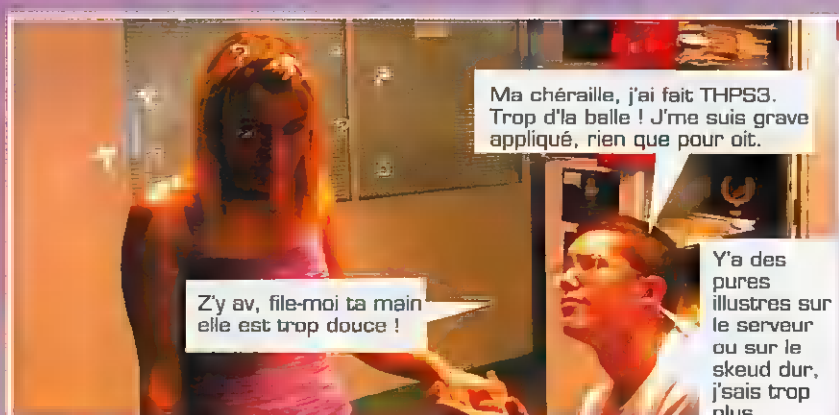
Frais de port forfait 30F (offert pour toute commande à partir de 500F) délais de livraison 2 jours en colissimo et recommandé (Etranger et DOM-TOM) frais de port 60F n° de client.....

**TOTAL**



## Do you speak Switch ?

**A**nglais, espagnol, portugais... autant de langues vivantes que l'on pratique partout en Europe et dans la plupart des pays du monde. Mais il est un langage qui n'est parlé qu'à la rédaction de Consoles+ : celui de Switch. Un spécimen unique que les linguistes s'arrachent à prix d'or, autant que leurs cheveux. Traduction de Niiico.



Ma chérraille, j'ai fait THPS3. Trop d'la balle ! J'me suis grave appliqué, rien que pour oit.

Z'y av, file-moi ta main elle est trop douce !

Y'a des pures illustres sur le serveur ou sur le skeud dur, j'sais trop plus...

Bonjour Virginie. Je viens de terminer le test de Tony Hawk's 3 et les images, comme les illustrations, se trouvent quelque part sur le serveur... à moins que ce ne soit sur l'un des ordinateurs de la rédaction ou dans la salle de tests. C'est complet, il manque juste le texte, je l'envoie aux SR, cette nuit.

P'tain d'machine de l'an 40 !



J'ai mis balles 10 et j'ai pas eu mon Twix bordel !

J'vais y éclater sa teuté, et pis y mett'un coup d'boule.

Allo ? C'est bien l'réparateur de Twix ?



Ch'suis vèner ! Vot' sale machine elle marche plus !

J'y bourre la gueule ou tu bouges tes seufs ici ?

Comme c'est étonnant. Cette machine ne fonctionne pas. J'ai pourtant inséré la somme de 10 francs dans le monnayeur, mais rien ne se passe. Restons calme.



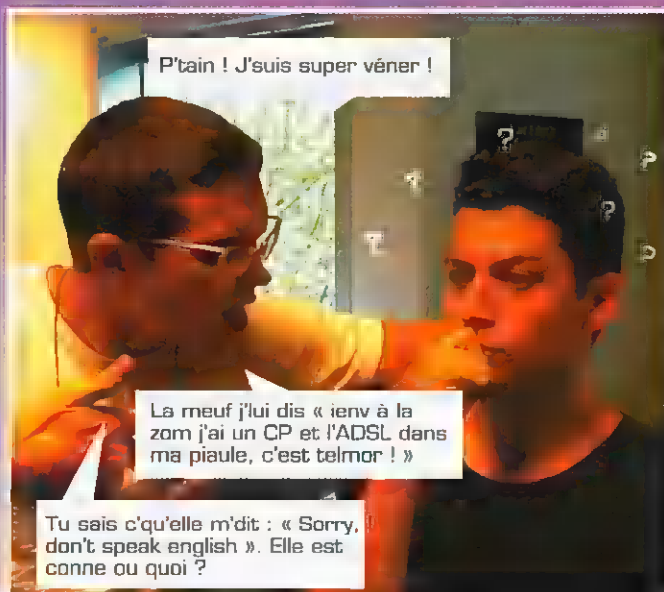
Hey Zabo ! File moi de le reubié j'ai la gorge en miettes Je pisse de la poussière...

Y'a pas d'décapsuleur, j'vais y bouffer l'goulot avec les dents, t'vas voir !

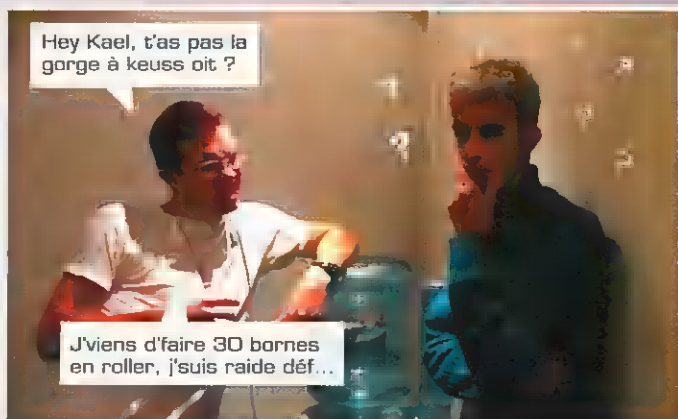
Cher confrère... Aurais-tu l'amabilité de m'offrir une petite mousse, j'ai le fond de la gorge au sec. Pourrais-tu également, par la même occasion, me fournir un décapsuleur ?

Bonjour, cher Monsieur. Je vous explique les raisons de mon appel. Votre distributeur de confiseries chocolattées ne fonctionne plus. Auriez-vous l'amabilité de vous déplacer afin d'effectuer les réparations nécessaires ? Merci, vous êtes fort civil.

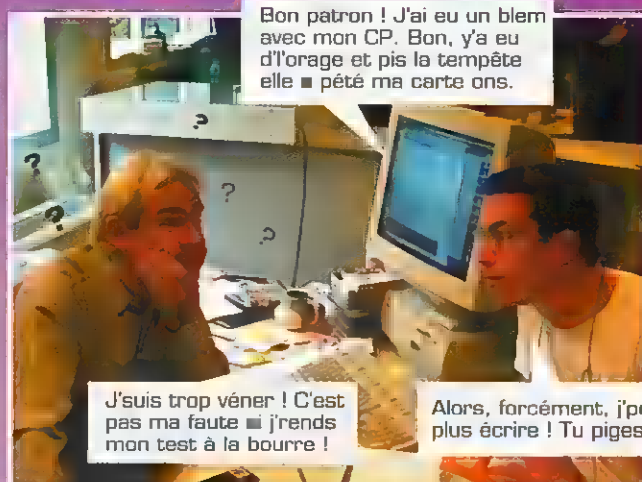




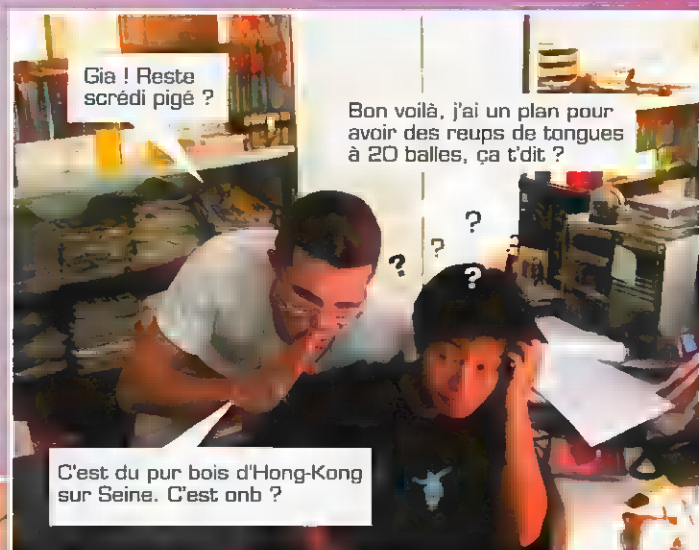
Je suis tout retourné. J'ai proposé à une jeune fille (majeure) de m'accompagner à la maison pour dissenter sur le dernier Houellebecq, et cette demoiselle a refusé mes avances.



Je viens de terminer une petite balade en patins à roulettes, et je suis assoiffé.



Mes hommages, monsieur le rédacteur en chef. J'ai eu un léger problème avec mon ordinateur personnel l'autre soir. Un saut de tension, certainement dû aux intempéries, ■ grille l'alimentation sur laquelle j'avais renversé par mégarde une bouteille de poy. Exceptionnellement, je rendrai donc mon test avec un léger retard. Veuillez m'en excuser.



Dis-moi, honorable Gia, je peux me procurer, par l'intermédiaire d'un ami, une magnifique paire de claquettes en bois exotique. Serais-tu intéressée ?

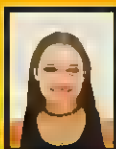
Alors que je roulais tranquillement sur la chaussée, un automobiliste me dépasse sans mettre son clignotant. Tu comprends mon étonnement !





## le vainqueur

Le vainqueur du mois, une fois n'est pas coutume, est une jeune fille. Elle s'appelle Tiphaine Vaudable et habite Saint-Rambert (42), près de Saint-Étienne. Ce n'est pas la première fois qu'elle nous envoie ses superbes dessins et nous avons décidé de la récompenser. Âgée de 20 ans (depuis peu), elle a vraiment beaucoup de talent. Fan de Lara Croft, elle dessine aussi quelques BD incluant l'héroïne de Core Design. Heu... Tiphaine, quand est-ce que tu viens à la rédaction?... J'ai une superbe collection d'autocollants de Lara dans mon tiroir... Allez, hop ! un abonnement gratos à Consoles+, un !



# COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du

**V**ous l'aurez certainement remarqué, aujourd'hui, pour être une star, il suffit de peu de chose : inutile d'avoir son BAC ou son permis de conduire. Pas question non plus de manger des yaourts aux fruits ou des graines de sésame. Non, maintenant, pour palper des millions, avoir sa tête dans tous les journaux et faire de la pub à la télé, il suffit d'entrer dans un loft et d'y vivre deux mois, de partir sur une île déserte et de bouffer des larves vivantes, de faire la fête une semaine à Ibiza ou encore de participer à un casting pour devenir chanteur. N'importe quoi !... Mais pourquoi pas après tout !

Bomboy, mini pop star

## TARES ACADEMY

**BONJOUR, JE M'APPELLE HEU... PAR MON PRÉNOM... ET JE SUIS CHANTEUSE DEPUIS MON ENFANCE DANS MA JEUNESSE... HU ! HU !**

**CACTEUR MOUVÉURON GLANDEUR superintendant wo wo wo**

*TU NE POURRA PAS*

**BONJOUR, JE M'APPELLE CINDY !!! JE SUIS SPORTIVE... HEU... ET PAS CONNE !! HEU... J'AI ME LIRE... ...ET LES OISEAUX...**

*Mico & Tiphaine 2001*

AMI, SI TU VEUX VOTER POUR L'UNE DE CES DEUX SUPERBES CANDIDATES ET DÉPENSER Ton POGNON, APPELLE AU 08-08-08-08-08 \*

\* 35€ par appel hors réseau fixe

Romain, Vallon-Pont-d'Arc (07).

## CONSOLES

**ONI 2**  
SUR XBOX

Plus Fort Que Lara !

**LES TESTS :**

- Metal Gear Solid 2
- Gran Turismo 3
- Dead May Cry
- Final Fantasy X

Oni plus forte que Lara ? Faut voir... ce qu'il y a sous l'armure !



# prier

Colonel Pierre-Avia 75754 Paris cedex 15

## ITKA'SS LA DJEULE

**Q** Itka (ietka@caramail.com) m'envoie ses questions par email. Voici ce qu'il me demande : « 1/ Je me demande s'il y aura une PlayStation 3 ? 2/ Je veux aussi savoir laquelle, entre la PS2 et la Xbox, aura les meilleurs RPG ? 3/ Dans Final Fantasy IX, où se trouve l'octogocanne Bibi ? 4/ Y aura-t-il une suite au film Final Fantasy ? 5/ Penses-tu qu'il y aura un Final Fantasy XIII et XIV sur PS2 ? 6/ Qu'est-ce que signifie « kéké » ? 7/ Pour la photo de ma sœur il faudra attendre un peu. Mais pour moi, tu peux pas m'avoir celle de Gia ? ».

■ Salut kéké. 1/ On dit « jamais deux sans trois ». Une nouvelle PlayStation, certainement, mais pas avant quelques années. 2/ Pour l'instant, impossible de te répondre : je ne connais pas les RPG qui sortiront sur Xbox. On en reparlera dans 6 à 8 mois, quand la console sera en vente en France. Ok ? 3/ Si tu veux des aides de jeu, il faut que tu envoies tes questions par email

à Kael (kael2@wanadoo.fr). D'accord ? 4/ Le film *Final Fantasy* a été un succès en France, et un bide total au Japon et aux États-Unis... à mon avis, cela signifie qu'il n'y aura pas de suite. Par contre, on peut très bien imaginer un film utilisant les mêmes techniques, mais qui n'est pas issu de l'univers du jeu vidéo. 5/ Les finances de Square ne sont pas au mieux. Développer des jeux comme *Final Fantasy* demande aujourd'hui des moyens énormes. Attendons déjà de voir arriver les épisodes XI et le XII avant de nous prononcer. 6/ Un kéké, c'est un peu le Jedi des temps modernes. C'est un truc que tu as en toi, tu nais avec ou sans. Si tu joues aux jeux vidéo très souvent, alors tu es né avec. Si tu passes ton temps à jouer avec une poupée Barbie ou devant ta cuisinière, alors tu es un kéké obscur. C'est pas compliqué. 7/ Pas de photos de ta sœur, pas de photo de Gia en tongues. C'est donnant donnant coco !

## SKI OUZE ME MAMIE !

■ Le mois dernier, madame Colman nous a envoyé une lettre pour se plaindre de la fragilité de l'écran de la Game Boy Advance de son petit-fils. Ce dernier avait fait tomber sa console sur le carrelage du salon et les cristaux liquides n'avaient pas résisté au choc. L'auguste grand-mère nous demandait si la nouvelle portable de Nintendo était bien une console destinée aux enfants. Vous me connaissez, ma réponse a été très ironique ; voire trop, au goût de cette gentille mamie de 73 ans. Je pose un genou à terre et lui présente mes plus plates excuses. C'est promis, je ne recommencerai plus. Je lève la main droite, je jette ma GBA par terre et je le jure : croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer !

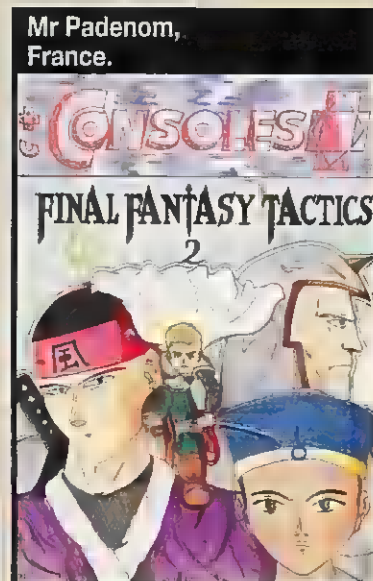
## SACRÉ COMMER

**Q** Simon Commer, un petit gars de Châteauroux, me dit : « 1/ Zelda sur Game Cube n'a pas l'air terminé. Ai-je raison ? 2/ Est-ce que Zelda sur Game Cube sera la suite d'un des deux jeux sur Nintendo 64 ? ».

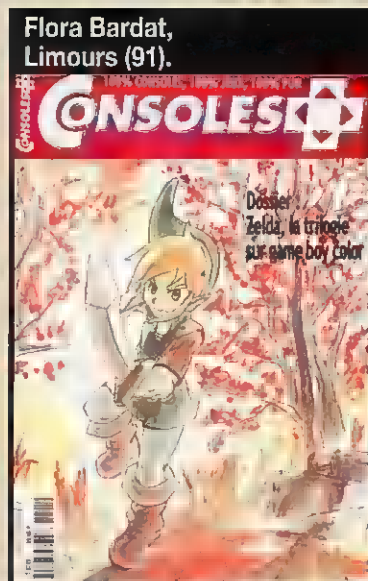
■ Salut kéké. 1/ Tu as bien raison : Zelda sur Game Cube n'est pas encore terminé, sinon il serait déjà disponible au Japon. Je pense, pour rester sérieux quelques minutes, que tu veux parler des graphismes du jeu. Ils sont étonnants, en effet, et me font penser à ceux du jeu *Parappa the Rapper* sur PSone et PS2. C'est un choix de Miyamoto, et les choix de Miyamoto ne sont pas discutables. Je suis certain qu'on va rapidement s'habituer à ces graphismes si particuliers, et qu'on n'y pensera plus après quelques minutes de jeu. 2/ Je ne le pense pas. Cet épisode est un épisode à part entière dans la série des Zelda et n'est la suite d'aucun autre jeu sorti à ce jour (que ce soit sur Nes, Super Nintendo, Nintendo 64 ou Game Boy).



Boris Urvois, Niça (06). Ben, t'Urvois, ton dessin, il est publié ! Heureux ?



Mr Padenom, France. Envoyer un dessin anonyme, c'est pas très Tactics ça.



Flora Bardat, Limours (91). Un magnifique dessin de Link... Ah, Limours, toujours Limours.



Anais Dasse, Rueil-Malmaison (92). Un dessin de la Dasse, on n'en reçoit pas souvent !



## COMMARET BRUTAL

**Q** Olivier Commaret (themario2001@hotmail.com) passe un bonjour à la rédaction ■ me demande: « 1/ Quand Sonic Advance va-t-il sortir? 2/ La Game Cube est sortie en septembre au Japon et n'est pas attendue avant le printemps prochain en France. Comment expliques-tu un tel délai, alors que la Game Boy Advance n'a mis que trois mois pour sortir en France? 3/ Quels ont été les jeux disponibles à la sortie de la Game Cube au Japon? 4/ Pourquoi appelles-tu tout le monde kéké? ».

■ Salut kéké. 1/ La version Game Boy Advance de Sonic sort au Japon à la fin de l'année. 2/ Sur Game Boy Advance, les jeux n'ont pas de protection territoriale: un jeu japonais fonctionne parfaitement sur une Game Boy Advance américaine ou européenne. Pour la Game Cube, le mystère reste complet! Peut-être s'agit-il d'un problème de localisation des jeux? Mais, il peut tout autant s'agir d'une stratégie commerciale (je n'en suis vraiment pas certain). La raison la plus vraisemblable est un problème d'approvisionnement des composants de la console. On ne peut pas fabriquer des centaines de milliers de consoles en quelques jours! Et puis, comme d'habitude, Nintendo sort d'abord ses consoles au Japon,

puis aux États-Unis, et enfin en Europe. 3/ Trois jeux étaient disponibles au Japon à la sortie de la Game Cube. Ils sont tous en test dans ce numéro. Il s'agit de Wave Race Blue Storm, Super Monkey Ball et Luigi Mansion. 4/ Car nous sommes tous des kékés. Et même certains plus que d'autres.

## PATRICK STYLE

**Q** Patrick Vaudelin envisage ■ s'acheter une Xbox, mais il a besoin de quelques renseignements: « 1/ Est-il vrai que l'on pourra jouer aux jeux ■ sur la Xbox? 2/ Pourra-t-elle aussi lire les jeux PC gravés? 3/ Et si oui, comment fera-t-on pour jouer à des jeux comme Commandos 2 qui nécessitent, habituellement, une souris pour jouer correctement? 4/ On m'a dit qu'il fallait un kit spécial pour pouvoir lire les DVD-Rom. Est-ce vrai? ».

■ Salut kéké. 1/ Heu, comme dirait Switch, trop pas! Je crois que tu confonds un peu tout coco. La Xbox n'est pas un PC. Quand on dit qu'il y aura des jeux PC sur Xbox, cela signifie que des jeux qui existent sur PC actuellement seront adaptés sur la Xbox. La console de Microsoft n'a pas la possibilité de lire directement des jeux PC. 2/ Non plus. Tu sais pourquoi maintenant. 3/ Je pense ne pas me tromper en te disant qu'il y a de fortes chances de voir apparaître des périphériques pour

## LE PRIX D'EDDY KACE

C'est le petit Robert, Antoine ■ son prénom, qui remporte le prix d'Eddy Kace du mois. Son dessin est plutôt marrant. En tout cas, moi, il m'a bien fait marrer! Escargot Racing sur Game Boy Advance, c'est bien vu; Tony Hawk complètement esquiné à cause de ses chutes en skate, c'est encore bien vu; ■ Link en train de se faire cuire un poulet, c'est toujours bien vu... Voilà pourquoi Antoine recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe. Merci qui?



la Xbox: clavier, souris et autres articles de ce genre. Ainsi, plus de problème de jouabilité pour certains jeux de stratégie. 4/ Arrête de fumer la moquette du salon coco! Tu confonds encore... La console est déjà équipée d'un lecteur de DVD-Rom; par contre, elle n'est pas capable de lire les DVD Vidéo. Il faut pour cela acheter une extension. Tu peux maintenant retourner dans ta chambre et essayer de fumer les rideaux: il paraît que c'est top!

## Y'S PLOTT

**Q** Laurent (plott\_92@caramail.com) m'envoie ses questions sur une belle carte postale de Tunisie. C'est sympa! Voici ce qu'il me demande: « 1/ Y a-t-il des problèmes ■ compatibilité entre une Game Boy Advance américaine et une Game Boy Advance française par exemple? 2/ Comment se fait-il que je joue à des jeux avant que vous ne les testiez? ».

■ Salut kéké. 1/ Non. Depuis la première Game Boy, il n'y a jamais eu de problème de compatibilité territoriale entre les consoles américaines, japonaises et européennes. Ainsi, les jeux Game Boy Advance que tu trouves au Japon ou aux États-Unis sont parfaitement compatibles avec la console française. 2/ Deux possibilités. La première, tu fais partie de l'équipe de Consoles+. Ce n'est visiblement pas le cas puisque tu t'appelles Laurent et qu'il n'y a pas de Laurent à la rédac'. La seconde est simple: les jeux que nous testons proviennent des boutiques d'import, ou des éditeurs pour les versions officielles. Comme tu le sais, entre le moment où nous testons un jeu et celui où le numéro de Consoles+ est publié, il peut se passer plusieurs semaines. Ce qui laisse ■ temps au jeu de sortir et d'être disponible en magasin.



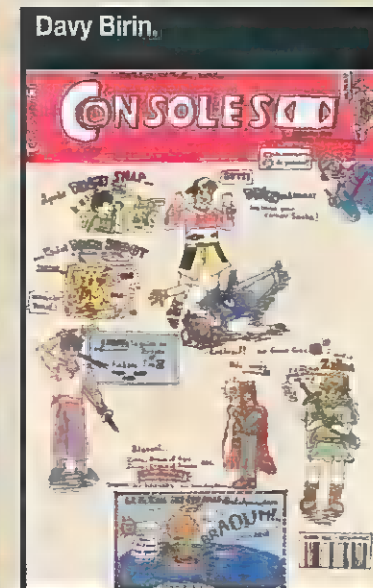
Un type qui s'appelle Paris et qui habite Chelles... N'importe quoi!



Malgré ses 11 ans, Manuel est déjà un peu Vieillot. Ben oui, c'est comme ça.



Où est le nom, où est le prénom? Mystère...



Moins de sucre, mais plus de patate... et un peu trop de pinard non?



# 100% soluces

**NUMÉRO 114**  
**+ SON SUPPLÉMENT 64 pages**  
 Onimusha - Banjo-Tooie  
 Alone in the Dark 4



## HORS SÉRIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKÉMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



## CONSOLES + N°110

- LA SOLUCÉ COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX



## CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme

## HORS SÉRIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

## CONSOLES SOLUCES N°1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL
- X-FILES • JADE COCOON



**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
 BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	56 F	x	
HS12 / 450016	51 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	51 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	51 F	x	
C+ n° 110 / 451110	51 F	x	
C+ n° 114 / 451114	51 F	x	
	Total		

Ci-joint mon règlement de : ..... F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : .....

Date d'expiration de ma carte : .....

(\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature :

**NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS**

**JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÈGLEMENT**



## QUI NORDINE

**Q** Nordine, 12 ans, a un petit problème : « Voilà. Je veux m'acheter une Game Boy Advance pour mon anniversaire. Seulement, ma mère trouve ça un peu débile car elle n'aime pas les consoles portables ■ préfère les consoles de salon. C'est pour cette raison qu'elle m'a acheté la Dreamcast avec Ready 2 Rumble 2. Dis-moi, préfères-tu la Game Boy Advance ou bien la Dreamcast ? »

■ Salut kéké. Je n'ai pas de préférence entre ces deux consoles, je les aime autant l'une que l'autre. Elles ont chacune leur utilité : la console de salon pour jouer chez soi, la console portable pour jouer n'importe où ailleurs (ou même chez soi, et dans ce cas, c'est une « portable de salon »).

## BENLAIR

**Q** Raphaël Mazand salue toute l'équipe et me demande : « 1/ J'hésite vraiment entre une PS2, une Xbox et une Game Cube. Laquelle me conseilleriez-vous ? 2/ J'aimerais savoir s'il y aura une puce sur Xbox et sur Game Cube ? 3/ Si j'achète la Game Cube ou la Xbox en import, est-ce que les jeux français fonctionneront dessus ? 4/ Sur Xbox, le lecteur DVD Vidéo sera-t-il meilleur que sur PS2 ? 5/ Est-ce que la Game Cube pourra se connecter à Internet ? Et comportera-t-elle un lecteur DVD ? ».

■ Salut kéké. 1/ Tu n'es pas le seul. Chaque mois, vous êtes des centaines à me poser les mêmes questions. Que faire ? Actuellement, seule la PS2 est disponible. Depuis la fin du mois de septembre, elle ne coûte plus que 1 990 francs. Avec les jeux qui vont arriver d'ici Noël, c'est un excellent investissement. Mais je ne peux pas pour autant te conseiller de l'acheter, car lorsque la Xbox et la Game Cube seront disponibles en France, d'ici le printemps prochain, tu voudras peut-être t'en acheter une des deux et regretter l'achat de ta PS2. Je ne veux pas t'influencer. Compare les jeux, les prix, et fais ce que tu penses être le mieux ! 2/ Je n'en sais rien pour le moment. Aucune console

n'a pour l'instant échappé aux puces. Il n'y a donc pas de raison pour que la Xbox et la Game Cube y échappent (essaie peut-être le Bégon vert). 3/ Il est encore trop tôt pour savoir si les jeux seront compatibles entre les différentes Game Cube. Attendons la sortie de la machine aux États-Unis pour faire des tests. À l'époque, les Super Nintendo japonaises et américaines étaient compatibles entre elles, tout comme les Nintendo 64 (en enlevant simplement deux petits ergots dans le port cartouche). Par contre, aucune console de salon US ou japonaise n'a été compatible avec une console européenne. Il y a fort à parier que cela restera le cas avec la Game Cube. Pour ce qui concerne la Xbox, il est impossible de le savoir actuellement. Attendons encore un peu... 4/ Il est encore trop tôt pour le savoir : la console n'est pas sortie et nous n'avons donc pas pu tester la qualité du lecteur de DVD Vidéo de la Xbox. 5/ Un modem est effectivement envisagé pour la Game Cube. On pourra donc prochainement se connecter à Internet avec elle. Quant au lecteur DVD-Rom, elle en possède déjà un, mais il s'agit d'un format propriétaire : 8 cm de diamètre, contre 12 pour les DVD-Rom classiques. Donc, impossible de lire des DVD Vidéo sur Game Cube. Au Japon, Panasonic propose une Game Cube : nom de code X-21, équipée d'un lecteur DVD Vidéo d'excellente qualité. Je ne sais pas encore son prix et si cette console au look très futuriste sera disponible un jour en France (si tu veux voir cette superbe console, regarde dans le dernier Consoles+, en page 15).

## QUOI MA SŒUR ?

**Q** Jean-Baptiste Fontana est un lecteur corse. Voici ses questions : « 1/ Quand sortira Sonic Advance ? Reprendra-t-il un ancien volet. Si oui, lequel ? 2/ Quand sortira en France le jeu Half-Life sur PS2 ? 3/ Est-ce qu'un Sonic sortira sur Game Cube ? 4/ Combien coûtera la Game

Cube (en francs et en euros) ? 5/ Quand sortira Soul Reaver 2 ? ».

■ Salut kéké. 1/ Comme je le disais déjà à un autre lecteur, le jeu est attendu pour la fin de l'année au Japon et au début de l'année prochaine en France. Je crois savoir qu'il s'agit d'un épisode de la Megadrive, le premier me semble-t-il. 2/ Half-Life est testé dans ce numéro de C+. Il sort début novembre en France. 3/ Oui. Sonic Adventure 2 est attendu prochainement sur Game Cube. 4/ On ne sait pas encore quel sera le prix de vente de la Game Cube en France. Dès qu'on le sait, on vous communique le prix. Pour connaître l'équivalent en euros, tu diviseras le prix en francs par 6,56. 5/ Soul Reaver 2 est repoussé au mois prochain.

## MAZAND LE WILEK PETIT COCHON

**Q** Wilek a quelques questions à me poser : « 1/ Pourquoi Breath of Fire IV n'a pas été traduit en français ? 2/ Est-ce que le génial Golden Sun sur Game Boy Advance sera traduit dans la langue de Molière ? 3/ Qu'en est-il du développement de Black & White sur PSone ? 4/ Peut-on envisager des épisodes de Resident Evil et de Metal Gear Solid sur Game Boy Advance ? ».

■ Salut kéké. 1/ La traduction d'un jeu américain ou japonais prend du temps et coûte très cher. Rares sont les éditeurs qui souhaitent traduire leurs jeux en français. Actuellement, tu as dû en entendre parler, les jeux vidéo ne se vendent pas très bien. Donc, pour rentabiliser au maximum, les éditeurs conservent les textes d'origine et ne traduisent que la doc du jeu. 2/ Impossible de savoir si ce superbe jeu d'aventure sera traduit en français. Je crois savoir que c'est Nintendo qui va le distribuer en France. Mario Kart Super Circuit est en anglais... peut-être que Golden Sun le sera aussi. Le mystère est, pour l'instant, complet. 3/ Il n'a jamais été question de Black & White sur PSone. Le jeu est en développement sur PS2 et devrait sortir au début de l'année prochaine... si tout va bien. 4/ Pourquoi pas. Les capacités de

la Game Boy Advance ne sont plus à démontrer, et on peut s'attendre à voir arriver un jour un épisode de Resident Evil sur GBA. Pour ce qui concerne Metal Gear Solid, cela me semble beaucoup plus aléatoire. S'il s'agit d'un épisode inspiré de la version Game Boy Color, lui-même inspiré du jeu NES, il est alors fort probable de le voir débarquer sur Game Boy Advance. Mais ne t'attends pas à voir un titre identique à la version PSone... à moins que Hideo Kojima nous sorte le grand jeu !

## TIM FORTRESS

**Q** Tim Gauvin (stephane.guillien@free.fr) me dit : « J'habite à Nice et y a plein de nanas avec des lolos comme Lara Croft ici. Venez, y'en aura pour tout le monde ! Voici mes questions : 1/ Chronocross ne sortira pas en France. Exact ? 2/ Les jeux vidéo rendent intelligent. C'est vrai ? 3/ Metal Gear Solid 2, c'est pour quand déjà ? 4/ Appelle-moi kéké, j'adore ça ! ».

■ Salut kéké. Ok on vient. C'est quoi ton adresse ? 1/ Exact ! Je doute que Chronocross sorte en France. Tout ce que je sais, c'est qu'il est paru récemment aux États-Unis au sein d'une compilation de jeux Square. C'est rageant non ? 2/ C'est vrai ! À Consoles+, nous avons tous fait au moins math sup. et math spé., et certains sont issus de Polytechnique ou de Saint-Cyr. Plus fort encore, il y en a même qui ont leur permis de conduire ! 3/ Fin de l'année aux États-Unis, quelque temps après au Japon, et au début de l'année prochaine en France. 4/ Ok. T'es prêt ? Attention : « KÉKÉÉÉÉÉÉÉ ! ». Alors, c'est bon ?...

## ON S'EN FOUT

**Q** Un bien étrange email que j'ai reçu aujourd'hui. Celui d'un certain Bruno G. Voici ce qu'il m'écrit (en français dans le texte, mais sans les fautes d'orthographe) : « Non je parle pas de ces Ricains, mais de la guerre PC/Consoles. Je viens ■ m'adonner à un jeu sur PlayStation 2 répondant au doux nom de Devil May Cry. Eh bien... ouaaaaahhhh ! Ça déchire tout ce que j'avais vu auparavant, mais attendez les Metal Gear Solid 2, les Soul Reaver 2, ■ Jak & Daxter, les Final Fantasy X et XI, les



# ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

## Recevez avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420<sup>f</sup>

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399<sup>f</sup>

~~819<sup>f</sup>~~

Pour vous :  
**569<sup>f</sup> seulement**



**ECONOMISEZ  
DE 200<sup>f</sup> À 250<sup>f</sup> !**

12 numéros de Consoles + : 420<sup>f</sup>

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299<sup>f</sup>

~~719<sup>f</sup>~~

Pour vous :  
**519<sup>f</sup> seulement**



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY 2 RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

### Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569<sup>f</sup> au lieu de 819<sup>f</sup> soit 250<sup>f</sup> d'économie.

118 A

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519<sup>f</sup> au lieu de 719<sup>f</sup> soit 200<sup>f</sup> d'économie.

118 B

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] Ville : .....

Date de naissance : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] (facultatif) Tél.: (facultatif) : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [ ] [ ] [ ]

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐



Ace Combat IV et les déjà disponibles Onimusha et Gran Turismo 3. Raaaah! Oui, raaaahh! J'ai jamais rien vu de pareil, même sur PC; et me bassiner avec vos « oui, mais nous, on va avoir des cartes graphiques Gforce 9 avec des disques de 19 giga »... On s'en fout! Aujourd'hui, aucun jeu PC n'atteint une telle qualité graphique. Voilà. C'est tout! ».

■ Salut kéké. C'est certain, c'est avec des lettres comme la tienne que le monde des consoles va écraser celui des PC. C'est certain, oui certain. Vraiment?... Heu... en fait, on s'en fout!

## SA PELLE ET SON RATOSH

Colas Ratosh, solide lecteur de Consoles+ depuis quelques années maintenant, me demande: « 1/ Chaque année, le salon de l'E3 change de lieu, n'est-ce pas? Alors, quand aura lieu le prochain salon, celui de 2002, et où? 2/ Quand cessera la fabrication de la Dreamcast et que va faire Sega? 3/ Que pensez-vous de Final Fantasy X à la rédaction? 4/ Quel âge a votre plus jeune testeur? ».

■ Salut kéké. 1/ Le salon de l'E3 a lieu annuellement aux États-Unis. Il y a quelques années, les organisateurs avaient pour habitude de changer de ville tous les deux ans: soit à Los Angeles (Californie), soit à Atlanta (Géorgie). Or, depuis trois ans maintenant, le salon se tient à Los Angeles. C'est pas plus mal: il y fait beau et les blondes siliconées y sont nombreuses. 2/ La fabrication de la Dreamcast s'est terminée depuis le mois de mars dernier, et les consoles que tu trouves sur le marché proviennent des stocks de Sega. Sega se concentre désormais sur le développement de jeux pour les consoles concurrentes: PS2, Game Boy Advance et Nintendo Game Cube. 3/ Moi, tu le sais si tu lis Consoles+ depuis longtemps, je n'aime pas les RPG style Final Fantasy, mais plutôt les RPG-action à la Zelda. Tout en reconnaissant à FFX la qualité de ses graphismes et de ses effets spéciaux, j'avoue ne guère apprécier. D'ailleurs, ceux qui aiment ce genre de jeu à la rédaction pensent que Final

Fantasy X est un bon jeu, mais que les scènes cinématiques sont bien trop nombreuses: on passe beaucoup plus de temps à regarder des séquences vidéo qu'à jouer. 4/ Le plus jeune testeur de la rédaction est AHL, je crois... À moins qu'il ne s'agisse de Kael? 21 ans bien tassés.

## SERGIO GARCIA

Sergio Pereira me demande: « 1/ Est-ce que la manette sans fil de la Game Cube aura le vibreur intégré? 2/ Quels sont les jeux que Sega prévoit de sortir sur Game Cube et Game Boy Color? 3/ Est-ce que Konami et Electronic Arts feront paraître leur jeu de football sur Game Cube et Game Boy Color? 4/ Avez-vous une date de sortie précise de la Game Cube en France? 5/ J'ai entendu dire que la Xbox pourrait être disponible une semaine environ avant la date prévue. Est-ce vrai? ».

■ Salut kéké. 1/ Je pense qu'elle aura effectivement le vibreur intégré. 2/ Pour l'instant, seul Super Monkey Ball est disponible sur Game Cube. À l'avenir, Sega pense sortir Phantasy Star Online, Virtua Striker 3 et Sonic Adventure 2 sur GC. En ce qui concerne la Game Boy Advance, Columns et Sonic sont attendus. D'autres jeux suivront. 3/ Tu veux certainement parler de jeux comme Fifa ou International Superstar Soccer n'est-ce pas? Actuellement, au vu des plannings des éditeurs, aucun de

ces deux jeux de foot n'apparaît. Peut-être l'année prochaine?... 4/ Pas de date précise pour l'instant, mais c'est certain pour mars ou avril. 5/ De quelle sortie parles-tu? La française ou l'américaine? S'il s'agit de la sortie américaine, c'est faux, puisqu'il semblerait qu'elle soit retardée d'une semaine. Concernant la sortie de la console en Europe, je n'ai aucune information précise.

## RIVOIRA CARRÉ

Mathieu Rivoira nous souhaite le bonjour et en profite pour me poser quelques questions: « 1/ Est-ce que Sony va sortir une nouvelle console de jeu pour contrer la Game Cube et la Xbox? 2/ Est-il vrai que Age of Empires III va sortir? 3/ Va-t-il y avoir un Sonic 2 sur Game Boy Advance? ».

■ Salut kéké. 1/ Pas du tout! Maintenant que la console ne coûte que 2000 francs, Sony va vendre sa PS2 comme des petits pains! Il sera d'ailleurs très intéressant de voir comment vont se comporter les ventes de la PS2 une fois qu'en France, la Game Cube et la Xboxe seront disponibles. Ça sera un superbe combat. 2/ Quelques images de Age of Empires III ont été présentées sur PC, et AoE II vient à peine de sortir sur PS2. On ne sait pas encore si AoE III sortira un jour sur PS2, mais c'est très possible. 3/ Un épisode de Sonic est effectivement prévu sur Game Boy Advance. Il sera bientôt disponible au Japon, et prochainement en France.

## N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Kael de retour d'Ibiza. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur à la plage. Autre chose: on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
- Vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par email à l'adresse suivante: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos emails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème: envoyez vos coordonnées par email à Niico.

### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre Avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél.: 01 41 86 16 00  
Fax rédaction: 01 41 86 17 67  
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

#### Directeur d'édition

Vincent Cousin

#### Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lecour (AHL)

#### Secrétariat

Julietta van Paaschen 2 « le retour » (16 72)

#### Chefs de rubrique

Cla-Dinh To (Ga)

Nicolas Gavet (Niico)

#### Secrétariat de rédaction

Nathalie Raullier, Babette Lé, Cécile Baudin

Ivan Gaucher (premier SR)

#### Maquette

Virginie Auvart

Ségolène Maouche

Olivier Mourgen (premier maquettiste)

#### Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Franaud (Zano).

### PUBLICITÉ

#### Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

#### Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

#### Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax: 01 41 86 16 92

#### Maquette publicité

Dominique Chagnaud

#### Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING

#### Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

#### Assistante marketing

Annie Perbel (17 55)

#### Maquette marketing

Denis Berthier

### FABRICATION

#### Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

### SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

France: 1 an (12 numéros):

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique:

1 an (12 numéros): 457 F

(tarifs avion: nous consulter)

Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Éditeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.  
Siège social: 19-21 rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.  
Société anonyme. P-DG: Arnaud Roy de Puylfontaine.  
Principal actionnaire: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES.  
P-DG et directeur de la publication: Arnaud Roy de Puylfontaine.  
Directeur délégué: Marc Aubertin.  
Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin.  
Responsable administratif et financier: Patricia Faggiaro.  
N° de commission paritaire: 0405 173281.  
Dépôt légal: à parution. Photographie: Key Graphic, PPOL.  
Imprimerie: Torcy Dédécor.  
77200 Mame-la-Vallée.  
Distribution: Transport Presse.  
EMAP DIFFUSION. Directeur du département: Jean-Charles Guérault.  
Rédacteur adjoint: Dominique Redon.  
Responsable diffusion: Marc Picot.  
Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassort.  
19-21, rue Emile-Duclos 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-54-29.  
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162 8669.







no more rules

**gta III**  
PS2

**R** Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de 16 ans



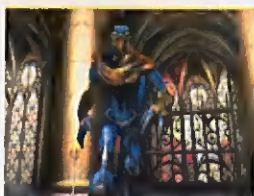
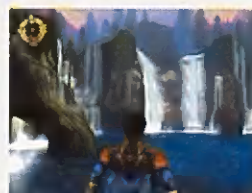
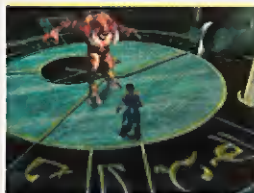


Vous allez être mordu...

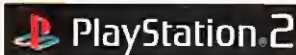
# SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES

[www.legacyofkain.com](http://www.legacyofkain.com)



CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS  
[WWW.EIDOS.COM](http://WWW.EIDOS.COM)  
 08 92 68 19 22  
 36 15 EIDOS



**EIDOS**  
 INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)